

DOCUMENT RESUME

ED 239 831

RC 014 610

AUTHOR Keehn, Martha, Ed.
TITLE Para Cerrar la Brecha: Un Enfoque Participativo para la Educacion en Salud y Nutricion (Bridging the Gap: A Participatory Approach to Health and Nutrition Education).
INSTITUTION Save the Children, Westport, CT.
PUB DATE 83
NOTE 128p.; For the English version, see RC 014 609. This edition translated by Mario Yepes.
PUB TYPE Guides - Non-Classroom Use (055) -- Translations (170)
LANGUAGE Spanish
EDRS PRICE MF01/PC06 Plus Postage.
DESCRIPTORS Adult Education; Change Agents; Change Strategies; *Community Health Services; *Community Involvement; Community Problems; Educational Games; Experiential Learning; Field Experience Programs; Foreign Countries; Health Activities; *Health Education; Health Personnel; Interdisciplinary Approach; Learning Activities; *Nutrition Instruction; *Professional Training; Program Evaluation; Spanish; *Team Training; Workshops

ABSTRACT

A Spanish version of a manual on workshops for training nutrition and health field educators to approach communities more sensitively emphasizes techniques for involving community members in efforts to achieve better health and nutrition. Experiential workshop materials and techniques have been field-tested in several countries, including Indonesia and the Dominican Republic. Workshops consist of 3 short sessions (10-15 days each), spaced 3 to 4 months apart, with a multidisciplinary approach. Workshop activities are conducted in three subgroups, which organize their work in flexible, interacting smaller units. Practical applications and fieldwork in three villages are essential components, with participants returning to their own agencies between training sessions, to transfer the new techniques into immediate use. At the beginning of each new training session, participants share their field experiences and members of the training team provide feedback. Participants are also trained in evaluation methods. Training activities fall into four categories: training community health and nutrition workers, helping communities uncover health and nutrition problems, creating learning activities, and planning and evaluating with the community. All activities are presented in a format which specifies setting, time needed, purpose, preparation, and procedure. (MH)

* Reproductions supplied by EDRS are the best that can be made *
* from the original document. *

ED239831

Para Cerrar la Brecha:

Un Enfoque Participativo para la Educación en Salud y Nutrición



"PERMISSION TO REPRODUCE THIS MATERIAL HAS BEEN GRANTED BY

Save the Children Federation



Save the Children®

TO THE EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC)."

U.S. DEPARTMENT OF EDUCATION
NATIONAL INSTITUTE OF EDUCATION
EDUCATIONAL RESOURCES INFORMATION CENTER (ERIC)

- ☐ This document has been reproduced as received from the person or organization originating it.
- ☐ Minor changes have been made to improve reproduction quality.

* Points of view or opinions stated in this document do not necessarily represent official NIE position or policy.

RC 014610

Para Cerrar la Brecha: Un Enfoque Participativo
para la Educación en Salud y Nutrición

1983, Save the Children Federation
54 Wilton Road
Westport, CT 06880 USA

título original en inglés: Bridging the Gap
editado por: Martha Keehn
gráficas: Susan Criscitiello
dibujos: Monica Edinger

Edición en español

traducida por: Mario Yepes
revisión de pruebas: Ildara Klee
coordinador de producción: Jeffrey D. Saussier

Tabla de Contenidos

Agradecimientos

Introducción	por Lyra Srinivasan	1
I.	Entrenamiento de Agentes Comunitarios de Salud y Nutrición	5
A.	El Trabajo en Equipo	6
B.	Selección de los Participantes	8
C.	Planificación del Taller	9
	<u>Marco de Referencia para la Preparación de un Taller</u>	10
	<u>Horario del Taller</u>	12
D.	El Taller	14
E.	Seguimiento	15
F.	Lista de Factores a Considerar para el Taller	17
II.	Asistencia a las Comunidades para que Descubran sus Problemas de Salud y Nutrición	23
A.	Sensibilización de los Agentes Comunitarios	24
	<u>Visitas a las Aldeas</u>	25
	<u>La Ventana de Johari</u>	27
	<u>Técnicas de Aprendizaje con el Juego de Roles</u>	29
	<u>Selección del Método y los Materiales</u>	31
B.	Consciencia de la Comunidad sobre Sí Misma	34
	<u>Flexi-Flans</u>	35
	<u>Afiches en Serie</u>	37
	<u>Mapa de la Comunidad</u>	39
C.	Examen de los Problemas	41
	<u>Abrediólogo</u>	42
	<u>Historias Inconclusas con Maxi-Flans</u>	46
	<u>Chupetiteres</u>	50
	<u>Gráfico de Hábitos Alimentarios</u>	54
	<u>Pesaje de los Niños</u>	56
III.	Creación de Actividades de Aprendizaje	59
A.	Desarrollo de Materiales de Aprendizaje	60
	<u>El Mensaje Prioritario</u>	61
	<u>Tarjetas Ilustradas</u>	63
	<u>Historieta Cómica/Fotonovela</u>	65
	<u>Presentaciones de Transparencias</u>	68
	<u>Juego de Cartas</u>	71
	<u>Prueba Preliminar de Materiales</u>	73
B.	Aprendizaje de la Nutrición con la Comunidad	75
	<u>Afiches Comparativos: Valor de los Alimentos</u>	76
	<u>Afiches de Problemas: Diarrea</u>	78
	<u>Secuencia de Afiches: Producción de Verduras</u>	80
	<u>Tarjetas-Afiche: Nasi-Tim</u>	82
	<u>Recetas Ilustradas: Purés de Fruta</u>	84
	<u>Folletos: La Composta</u>	86

El Rompecabezas de la Salud	89
La Casa de la Salud	91
<u>Juegos de Salud y Nutrición:</u>	
La Enfermedad Ataca y Relevos con Alimentos	93
Cambalache de Alimentos: Un Juego de Nutrición	96
IV. Planificación y Evaluación con la Comunidad	99
A. Planificación de Experiencias de Aprendizaje con la Comunidad ..	100
Elaboración de un Plan	101
Establecimiento de Objetivos	102
¿Surtió Efecto?	103
B. Involucración de la Comunidad	106
Establecimiento de las Metas de la Comunidad	107
El Puente de Bambú	109
Historia Incompleta	111
Gráfico de Nutrición de la Comunidad	113
Marco de Referencia para la Evaluación	115
Indice de Actividades	117

Agradecimientos

Un extraordinario proceso de interacción creativa entre los entrenadores de educación nutricional, consultores y participantes en los talleres de Save the Children en Indonesia y la República Dominicana dió como resultado este manual. Las actividades y ejercicios aquí descritos incluyen algunos diseños originales así como otros cuya adaptación para educación nutricional tomó la forma presente en el transcurso del taller.

La inspiradora de esta empresa fue la doctora Lyra Srinivasan, pionera y líder en técnicas participativas de entrenamiento. La doctora Srinivasan nos sirvió como mentora y diseñadora de talleres así como también entrenadora principal de algunos de estos.

Nancy Terreri, Especialista en Educación Nutricional de Save the Children, proporcionó la imaginación y energía vital para dar a luz al proyecto. Su contribución incluyó la programación del proyecto de Indonesia y la coordinación de las actividades de entrenamiento en Indonesia y la República Dominicana.

También agradecemos profundamente a Solange Muller y Caridad Brito por su creatividad y diligencia en la planificación y conducción de los talleres en la República Dominicana.

Tanto Nancy Terreri como Solange Muller combinaron su tiempo, esfuerzo y talento para revisar y redactar los ejercicios de esta publicación.

Muchas otras personas, decididas y talentosas, jugaron un papel importante para convertir esta idea en realidad. Entre ellos tenemos a (en orden alfabético) Samsul Alam, Dr. Ali Asir, Marisela Bodden, Francisco Cepeda, Russ Dilts de World Education, Ibu Oemi Kalsoem Djoefri, Carmen Gravely, Eduardo Guzmán, Tuti Mariana Hamidy, Miguel Heded, Siti Sundori Helmi, César Hernández, Jamil, Carmen Mercado, Ilya Moelyono, Dr. Ruchira Poland, Pocut Ernawati, Panglima Polim, Saiful, Dr. Anway Siagian, Teófilo Terrero, Craig Thorburn, Dr. Eutik Atika Utju, Trya Yudhantara, Ibrahim Yunis.

Debemos agradecer de manera especial a Mónica Edinger por sus ilustraciones originales y a Martha Keehn, Sue Cristiciello, Michelle Siegal, Peg Blackburn y Elise Levin por el tiempo dedicado a corregir las pruebas, editar y preparar este trabajo para la producción. Para cada una de ellas mi más sincero agradecimiento por su valiosa contribución.

Finalmente, queremos dar las gracias a la Agencia para el Desarrollo Internacional de los Estados Unidos, Oficina de Nutrición, por la donación que hizo a Save the Children para desarrollar el enfoque y técnicas participativas que se presentan en este manual y utilizarlas en programas en Indonesia y la República Dominicana.

Save the Children recibiría con agrado comentarios sobre cómo se han puesto en práctica las ideas aquí presentadas, así como nuevas técnicas o materiales desarrollados. De esta forma, ustedes y nosotros podremos conjuntamente construir un basamento de conocimientos sobre enfoques participativos para la educación nutricional en los países en desarrollo. Esperamos colaborar con ustedes y les deseamos el mejor de los éxitos en esta empresa.

Phyllis Dobyns
Vicepresidente de Programas
Save the Children

Introducción

Este manual está dirigido a educadores de nutrición y salud interesados en experimentar con nuevas técnicas participativas para trabajar a nivel de la comunidad. El propósito es describir técnicas simples por medio de las cuales se pueda entrenar a los trabajadores de campo para que aborden a las comunidades locales más sensitivamente y se involucren más de lleno en la tarea de lograr una mejor salud.

El compromiso de la comunidad en su sentido más profundo con frecuencia requiere cambios fundamentales en las actitudes de las personas. Esto es especialmente cierto cuando la gente ha sido apática durante mucho tiempo, ha dependido de órdenes externas, o se resiste a aceptar nuevas ideas. Creencias culturales y tabús pueden impedir que las personas adopten hábitos alimentarios que contribuirían a mejorar su salud; así como también la falta de dinero para comprar mejores alimentos o tierra en la cual cultivar cosechas o criar ganado. La experiencia nos demuestra que en tales situaciones el sólo impartir información sobre una mejor nutrición no resuelve el problema. Por tanto, muchos programas nutricionales en los países en desarrollo están experimentando con nuevas formas educativas, incluyendo demostraciones, experiencias prácticas y educación no formal, a fin de que la gente logre una mejor comprensión de las necesidades nutricionales y adquiera un compromiso genuino en la búsqueda de soluciones.

Pero aun los mejores métodos serán insuficientes si los trabajadores de campo y los supervisores no están entrenados adecuadamente. Si se espera que el personal educativo conduzca actividades participativas de aprendizaje para adultos, el entrenamiento de este personal debe realizarse, entonces, por medio de actividades participativas. Las técnicas y materiales que se describen en este manual son, por consiguiente, de tipo experiencial. Han sido probadas en el campo en más de un país y en algunos casos por más de una agencia. La mayoría de estas técnicas y materiales fueron utilizados en una serie de talleres de entrenamiento realizados por Save the Children, con fondos de USAID, en Indonesia y la República Dominicana durante 1970-1980. Tuve el privilegio de servir como consultora principal de estos talleres. Nancy Terreri y Solange Muller, quienes recopilaron estas actividades de entrenamiento, jugaron papeles claves en los equipos de entrenamiento, Terreri en Indonesia y Muller en la República Dominicana. Ellas describen, por tanto, lo que ellas mismas han experimentado y aplicado.

Para beneficio de aquellos lectores que no han experimentado directamente las actividades de entrenamiento que aquí se presentan, puede ser útil describir las principales características en el diseño de un taller. Al examinar cómo y por qué se organizaron los talleres de esa manera, los propósitos de las actividades de entrenamiento se harán evidentes.

En cada país se realizaron tres talleres. Hubo algo de traslapo pero básicamente el primer taller se centró en formas de descubrir las necesidades de la comunidad, el segundo en crear actividades de aprendizaje y materiales para contribuir a satisfacer esas necesidades, y el tercero en evaluación. El diseño de los talleres incluyó los siguientes aspectos principales:

Un enfoque multidisciplinario. Para los talleres en cada país se organizó un equipo de planificación compuesto por personas de diferente capacidad profesional o técnica. La composición de los equipos fue algo diferente en cada país pero con varios elementos en común. Ambos equipos incluyeron educadores de nutrición y salud, especialistas en educación no formal para adultos, especialistas en comunicación, y artistas gráficos. Un equipo incluyó un experto en socio-drama. Otros especialistas en diferentes aspectos de desarrollo rural fueron incorporados a los talleres a medida que se fueron necesitando.

Cuando invitamos a las agencias a que enviaran participantes al taller, enfatizamos la necesidad de un grupo multidisciplinario, para que las agencias especializadas a nivel de la comunidad pudieran beneficiarse de un entendimiento común de los enfoques participativos en la educación nutricional y de salud. Los trabajadores de campo con diferentes habilidades técnicas se harán conscientes de sus roles complementarios y de las posibilidades del trabajo en equipo para ayudar a las comunidades locales a mejorar su estado nutricional. Por tanto los 25 a 30 participantes que asistieron a la serie de talleres en ambos países incluyeron trabajadores de campo y supervisores de varios departamentos o agencias técnicas como salud y nutrición, agricultura, reforma agraria, educación, gobierno local, y servicios sociales.

Involucración de cada uno de los participantes. Para asegurar que cada persona tendría la oportunidad de involucrarse de lleno y de manera útil en el proceso de entrenamiento, la mayoría de las actividades del taller fueron realizadas en tres subgrupos. Cada subgrupo, a su vez, organizó su trabajo en unidades más pequeñas de manera flexible. Se logró así un alto nivel de interacción dentro de los subgrupos. Los roles y arreglos de parejas cambiaron con frecuencia a medida que surgieron nuevas necesidades o se planificaron nuevas actividades. Esto aumentó las oportunidades de que cada participante viera sus ideas, experiencias, y talentos incorporados de una u otra forma en la presentación del grupo durante las sesiones plenarias.

De la misma manera, al prepararse para el taller el equipo de entrenamiento se dividió en subgrupos o parejas, o trabajó individualmente, en proyectos específicos escogidos por ellos mismos a fin de utilizar en forma óptima los talentos de cada miembro.

En el curso de "hacer" e interactuar en forma creativa, los participantes muchas veces descubrieron nuevas habilidades propias y adquirieron confianza al aplicarlas.

Actividades prácticas. La aplicación práctica se enfatizó durante todos los talleres. Con excepción de los discursos de inauguración las conferencias se eliminaron. A fin de fomentar la experimentación activa y directa en vez de la pasividad, los planificadores del taller identificaron solamente las principales tareas a realizar y dejaron en libertad a cada subgrupo para que decidiera la mejor forma de efectuar la tarea dentro de un límite de tiempo.

El equipo de planificación y entrenamiento se reunió durante varios días antes de cada sesión del taller para analizar en detalle los tipos de actividades más apropiados para fomentar el aprendizaje experimental. Esto fue particularmente cierto cuando se perseguía un objetivo de carácter teórico: cómo, por ejemplo, ayudar a que los participantes comprendan las diferencias fundamentales entre los enfoques didáctico, creativo, y de solución de problemas en la educación.

Trabajo de campo. Anticipadamente se seleccionaron tres aldeas como lugares para el trabajo práctico de campo de los participantes. La selección fue con base en que eran aldeas representativas del área, de condiciones socioeconómicas comparables, y a una distancia razonable del lugar de entrenamiento. Se utilizó la lotería para asignar los tres subgrupos a las tres aldeas. Cada subgrupo planificó luego sus propias estrategias: llegar a conocer la aldea, recolectar evidencia sobre cuales podrían ser las necesidades prioritarias de la comunidad, seleccionar una o dos de estas necesidades como temas para experiencias de aprendizaje, planificar y producir materiales educativos para involucrar a los participantes de manera activa en el proceso de aprendizaje, conducir la experiencia o experiencias con la participación de grupos de la comunidad, y evaluar los resultados en términos del contenido técnico y calidad de la participación. Frecuentemente los subgrupos presentaron reportes a todo el grupo a fin de que cada cual se beneficiara de la experiencia de los otros.

Aplicación de las nuevas técnicas en el trabajo diario. Con el propósito de que los participantes tuvieran oportunidad de aplicar lo aprendido en las tareas propias de su trabajo diario, los talleres fueron organizados como una serie de tres sesiones cortas (de 10 a 15 días cada una), separadas por tres o cuatro meses. Antes de finalizar cada sesión de entrenamiento, los participantes elaboraron un plan tentativo sobre cómo intentarían aplicar los conocimientos y habilidades adquiridos durante el taller.

Al regresar a sus lugares de trabajo, los participantes pusieron en práctica sus planes, manteniendo un registro de los problemas encontrados y de los cambios efectuados, y pudiendo discutir estos asuntos con el coordinador del taller quien los visitó antes de iniciar la siguiente sesión de entrenamiento.

Reflexión. Al comenzar cada nueva sesión de entrenamiento los participantes compartieron sus experiencias en el campo. El coordinador y otros miembros del equipo de entrenamiento que habían visitado a los participantes en sus lugares de trabajo también trajeron realimentación útil para el diseño de la sesión siguiente.

Evaluación del trabajo de campo. Se enseñó a los participantes los conceptos básicos de evaluación y técnicas sencillas para verificar la efectividad de los métodos y materiales que decidieron utilizar. Los miembros de cada subgrupo se turnaron en los roles de observadores mientras que otros ponían a prueba experiencias de aprendizaje con la comunidad. Asimismo, la evaluación que los participantes hicieron de nuevos materiales diseñados por el equipo de entrenamiento contribuyó a que sus percepciones sirvieran al equipo para tener una idea de cómo los miembros de la comunidad local podrían responder al nuevo enfoque.

Es evidente en la descripción anterior del diseño del taller que ciertos principios esenciales fueron enfatizados. Por ejemplo:

1. La necesidad de planificar el taller de tal manera que proporcione una estructura mínima y al mismo tiempo el máximo de flexibilidad para involucrar a los participantes por decisión propia.
2. La necesidad de sensibilizar a los participantes para que escuchen los mensajes de la comunidad, para que sean receptivos a las necesidades sentidas de la comunidad y comprensivos con respecto a sus enfoques tradicionales para confrontar problemas antes de intentar introducir nuevas ideas.
3. La importancia de conocer la función exacta y el impacto potencial de clases diferentes de métodos y materiales educativos, y de saber qué clases son más apropiadas para asegurar la participación activa y creativa de la comunidad.
4. La importancia de ayudar a los participantes para que traduzcan sus conocimientos teóricos e ideas en acciones prácticas a fin de lograr mejoras tangibles, y para evaluar los resultados de la acción de tal forma que los planes futuros se puedan perfeccionar.

Los aspectos claves mencionados corresponden, en un sentido amplio a los cuatro capítulos principales de este manual. Cada capítulo, por tanto, presenta maneras específicas de aplicar estas consideraciones educativas en el entrenamiento de personal encargado de impartir educación nutricional.

Confiamos en que este manual sea útil a ustedes quienes participan en actividades de entrenamiento y en proyectos de nutrición y salud con la comunidad. Las actividades que aquí se describen son solamente sugerencias y no fórmulas o recetas. Para cada actividad se da crédito a los autores con el propósito de que los interesados puedan consultar la fuente en caso de que necesiten información adicional. En la práctica, sin embargo, ustedes deben adaptar estas ideas para satisfacer sus necesidades específicas. Mejor aún sería si utilizaran nuestras sugerencias simplemente como estímulos para crear técnicas y materiales propios completamente nuevos.

- Lyra Srinivasan

I. Entrenamiento de Agentes Comunitarios de Salud y Nutrición

Este capítulo intenta resolver las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se planifica un taller?
- ¿Quiénes conformarán el equipo de entrenamiento?
- ¿Quiénes participarán en el taller?
- ¿Cómo se prepara el horario del taller?
- ¿Cómo pueden involucrarse al máximo los participantes y los entrenadores?
- ¿Qué tipo de asesoría necesitarán los participantes después del taller de entrenamiento?

El coordinador debiera escoger los miembros del equipo de entrenamiento antes de la primera sesión de planificación del taller a fin de que todos puedan trabajar juntos desde el comienzo - no solamente en la conducción del taller sino también en su planificación. Algunos de los participantes también pueden ayudar en las actividades que se presentan a continuación.

A. El Trabajo en Equipo

Al formar un equipo de entrenamiento, usted, como coordinador del proyecto deberá decidir qué recursos necesitará:

1. ¿Qué información técnica se presentará? ¿Se necesitarán especialistas en nutrición, salud o agricultura?
2. ¿Qué tipos de materiales educativos se elaborarán? ¿Se necesitarán especialistas en producción de medios, ilustraciones, teatro, narración de historias, o fotografía?
3. ¿Qué enfoques de entrenamiento se utilizarán? ¿Se necesitarán especialistas en educación no formal, facilitadores, o expertos en técnicas participativas?

Al escoger sus entrenadores usted deberá considerar también el número de participantes en el taller. Como el diseño del taller se basa en la formación de subgrupos de 6 a 8 personas cada uno, el número de subgrupos dará la pauta para decidir el número de entrenadores. Nuestra recomendación es que haya un entrenador por cada grupo pequeño. En Indonesia y la República Dominicana tuvimos tres grupos de participantes y tres entrenadores principales.

Una vez que se conocen las habilidades y recursos necesarios para el taller, se hace la selección de los miembros del equipo de entrenamiento. Idealmente para un grupo de 25 a 30 participantes el equipo debe constar de 4 a 6 personas. El equipo debiera ser multidisciplinario e incluir el personal técnico, artistas gráficos, el coordinador del proyecto y otros, según los requerimientos. Es posible que un mismo miembro del equipo pueda suplir más de una necesidad técnica. Por ejemplo, el coordinador del proyecto puede ser nutricionista, o el artista gráfico puede también ser fotógrafo.

Otro factor que se debe tener en cuenta al escoger el equipo de entrenamiento es que se deberá incluir personas que hayan tenido experiencia trabajando con agentes a nivel de la comunidad y que sean sensibles a los problemas y necesidades de ésta. Es preferible escoger a entrenadores con experiencia en el campo que a personas solamente con credenciales formales. Nuestra experiencia nos ha demostrado que a veces es difícil para personas altamente educadas adaptarse a las técnicas participativas de entrenamiento y al proceso de aprendizaje mutuo que tiene lugar durante el taller.

Es conveniente, también, tratar de incluir a algunos de los supervisores de los agentes comunitarios. Su participación incrementa la posibilidad de seguimiento después del taller ya que ésta es una de las responsabilidades de su trabajo. También es buena idea utilizar recursos y entrenadores locales. Estas personas conocen su propio medio y podrán participar en otros talleres de entrenamiento y actividades de seguimiento al nivel de la comunidad.

El equipo de entrenamiento se debe escoger antes de planificar la sesión en que todos ellos van a participar. El equipo trabaja como un todo en la determinación de objetivos, selección de actividades para el taller, y preparación de materiales. Durante el taller los miembros del equipo colaboran para alentar a los participantes a que jueguen un papel activo en todas las actividades. Los miembros del equipo identifican las principales tareas durante el taller y los participantes planifican y realizan las actividades correspondientes.

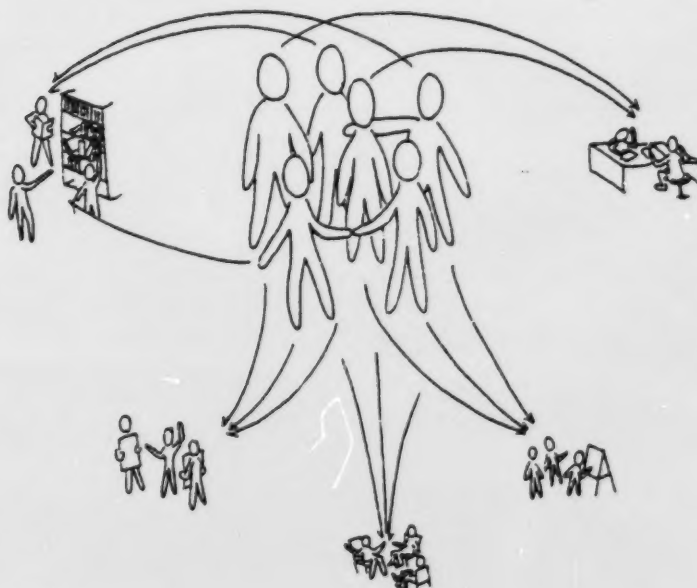
B. Selección de los Participantes

Al seleccionar a los participantes, usted, como coordinador del taller querrá contar con un grupo diverso de personas cuyas habilidades y talentos no estén limitados a los campos de salud y nutrición. Los agentes comunitarios con habilidades diferentes se complementarán mutuamente al trabajar juntos en la tarea de ayudar a la comunidad a resolver problemas de salud y nutrición.

Al invitar a las agencias para que envíen participantes al taller, asegúrese que tales agencias estén interesadas en programas de salud y nutrición y tengan vínculos con las comunidades locales. Este punto es crucial después del taller cuando los participantes deben aplicar las técnicas y materiales. Sin el apoyo e interés de las agencias a que pertenecen será muy difícil para ellos llegar a poner en práctica lo aprendido en el taller.

Es importante considerar también factores personales tales como el deseo y habilidad de la persona para dedicarle tiempo al trabajo con miembros de la comunidad, su interés en aprender nuevas técnicas y en aplicarlas en su trabajo, y el compromiso de asistir a todos los talleres y tomar parte en las actividades de seguimiento.

Idealmente, la comunidad debiera seleccionar a los participantes en el taller. El criterio para la selección no debe ser el conocimiento técnico o nivel de educación, sino el compromiso de la persona para trabajar con la comunidad en la solución de los problemas de salud y nutrición.



C. Planificación del Taller

Una clave para el éxito de un taller es su planificación integral por parte de todo el equipo: facilitadores, especialistas en medios, artistas gráficos, especialistas en salud y nutrición, y secretarías. Los miembros del equipo debieran reunirse durante varios días para planificar el taller, establecer los objetivos, preparar el horario, elaborar los materiales de aprendizaje, y obtener los recursos necesarios. Las decisiones deben ser tomadas conjuntamente por todos los miembros del equipo y no solamente por un entrenador o planificador. La colaboración de todos incorpora el enfoque participativo al proceso de planificación y al programa de entrenamiento.

Durante la sesión de planificación, los miembros del equipo se dividen en grupos pequeños para desarrollar actividades de aprendizaje. En esta forma es posible utilizar el talento individual y de los grupos pequeños del equipo de entrenamiento. Los grupos pequeños se responsabilizan de conducir las actividades durante el taller, preparar los materiales y obtener los recursos necesarios. Por lo menos cinco días completos se requieren para planificar un taller de dos semanas.

Marco de Referencia para la Preparación de un Taller

- PARTICIPANTES:** Reunión del equipo de entrenamiento del taller incluyendo facilitadores, artistas gráficos, especialistas en medios, expertos en nutrición y salud, y secretarías.
- TIEMPO:** 3 horas
- PROPOSITO:** Ayudar a los equipos de planificación/entrenamiento en la selección de actividades apropiadas para el taller y en el desarrollo de planes detallados para su implementación.
- PREPARATIVOS:** Tener disponibles por lo menos 6 hojas grandes de papel para rotafolio, varios marcadores y una lista tentativa de objetivos para el taller.
- PROCEDIMIENTO:**
1. Revisar cada uno de los objetivos del taller que habían sido discutidos con anterioridad.
 2. Fijar en la pared una de las hojas de papel para rotafolio. Titular la hoja: **OBJETIVO**. Listar el objetivo número uno.
 3. Fijar una segunda hoja de papel cerca a la primera. Titularla: **ACTIVIDADES**. Preguntar al grupo qué actividades podrían realizarse para lograr el primer objetivo. Considerar el interés que pueda despertar la actividad, la reacción posible de los participantes, el grado de participación que la actividad permitiría y las limitaciones de tiempo que existirían. Seleccionar una o más actividades y listarlas en esta segunda hoja.
 4. Fijar una tercera hoja de papel y titularla: **PROCEDIMIENTO**. Cerca de la primera actividad listar los pasos necesarios para completar la actividad. Llegar al detalle hasta donde sea posible. Hacer lo mismo para otras actividades correspondientes al primer objetivo.
 5. Fijar una cuarta hoja y titularla: **PREPARATIVOS**. Listar los preparativos necesarios para realizar esta primera actividad. ¿Es necesario escribir un guión, hacer afiches, invitar a un especialista? Hacer lo mismo para las otras actividades listadas.

MARCO DE REFERENCIA PARA LA PREPARACION DE UN TALLER

OBJECTIVO	ACTIVIDADES	PROCEDIMIENTO	PREPARATIVOS	MATERIALES	COORDINADOR DE LA ACTIVIDAD	COMENTARIOS
I. Presentar nuevos materiales de aprendizaje	A. Presentación de los materiales	A.1. Presentar el material 2. Ponerlo a prueba 3. Discusión en grupos pequeños	A.1. Diseñar el material 2. Hacer forma de evaluación	A. Pintura Lápices grabadora	A. Luis	
	B. Trabajo en grupos pequeños	B.1. 2. 3.	B.	B.	B. Cecilia	
	C. Trabajo de campo	C.1. 2. 3. 4.		C.		
II.						

6. Fijar una quinta hoja y titularla: MATERIALES. Listar los materiales que se necesitarán para realizar esta primera actividad. ¿Necesitan los participantes hojas de rotafolio o un proyector de transparencias? Hacer una lista de los materiales necesarios para todas las actividades.
7. Fijar una sexta hoja y titularla: COORDINADOR DE LA ACTIVIDAD. Solicitar un voluntario para coordinar cada una de las actividades. Colocar el nombre del voluntario de manera que coincida con la actividad que ha escogido. Explicar que el voluntario es responsable de que se hagan todos los preparativos y los materiales estén listos. El coordinador puede solicitar a otros que se encarguen de escribir un guión o de hacer de facilitadores para la actividad.
8. En la hoja seis se puede dejar espacio para COMENTARIOS ADICIONALES, o se puede agregar otra hoja para este propósito. Los comentarios pueden incluir aspectos que se deben tener en cuenta para evaluar la actividad.
9. Regresar ahora a la hoja número uno y listar el segundo objetivo. Establecer las actividades, procedimientos, preparativos, materiales y coordinadores apropiados para ese objetivo, seguir el mismo procedimiento hasta completar todos los objetivos del taller.
10. Revisar el marco de referencia:
 - ¿Hay variedad amplia de actividades?
 - ¿Son la mayoría de ellas de naturaleza participativa?
 - ¿Habrá suficiente tiempo para todas las actividades?
 - ¿Hay suficiente tiempo para completar los preparativos?

Después de terminar el Marco de Referencia para la Preparación del Taller, elaborar un Horario del Taller (próxima actividad).

La elaboración de este marco de referencia servirá para que los planificadores del taller establezcan formas creativas para lograr los objetivos de entrenamiento. Si todo el equipo trabaja junto y se responsabiliza por la selección y realización de las actividades, la probabilidad de éxito del taller será mayor.

Horario del Taller

PARTICIPANTES: Una reunión de todo el equipo del taller de entrenamiento, incluyendo facilitadores, dibujantes, especialistas en medios, expertos en salud y nutrición, y secretarías.

TIEMPO: 1 hora

PROPOSITO: Desarrollar un horario para las actividades del taller de acuerdo al día y la hora.

PREPARATIVOS: Se necesitarán hojas grandes de rotafolio y marcadores, así como una lista de las actividades propuestas para el taller.

- PROCEDIMIENTO:**
1. Revisar la lista de actividades propuestas. Esto se facilitará si el grupo ha elaborado ya el Marco de Referencia para la Preparación del Taller (ver página 10).
 2. Hacer un calendario en el que figuren los días y horas de las sesiones del taller tal como se muestra abajo. Hacer una columna para cada día del taller. Indicar el tiempo que se necesitará para comidas, descanso y recreación. Tomar nota del número total de horas disponibles para actividades de entrenamiento.
 3. Revisar la lista de actividades planificadas para el taller.
 - . Determinar qué actividades deben preceder otras actividades.
 - . Establecer el tiempo necesario para cada actividad.
 - . Decidir qué día y hora son más propicios para visitar la aldea donde los participantes practicarán las nuevas técnicas. ¿A qué horas estarán las mujeres y hombres de la comunidad ocupados en sus faenas o preparando comidas? Hay que considerar las costumbres locales y horas de reunión de la comunidad.
 4. Teniendo en cuenta las consideraciones anteriores, asignar las actividades al tiempo que haya disponible. Todos los planificadores deben participar. Preguntar a los artistas gráficos cuánto tiempo necesitarán para la preparación de materiales a utilizar con la comunidad. Como seguramente surgirán necesidades adicionales en el transcurso del taller es conveniente dejar períodos de tiempo para estos imprevistos.

5. Cuando el grupo esté de acuerdo con el horario, pasarlo a máquina y mimeografiarlo para cada participante.

La experiencia ha demostrado que esta es una forma útil de establecer el horario del taller. La probabilidad de contratiempos en el transcurso del taller disminuye cuando se han tenido en cuenta las sugerencias de todos.

Este método de elaboración del horario del taller fue utilizado por el equipo del taller de Indonesia.

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
	8-9a.m. Desayuno	8-9a.m. Desayuno	8-9a.m. Desayuno	8-9a.m. Desayuno
	ACTIVIDADES (4 HORAS)	ACTIVIDADES (4 HORAS)	ACTIVIDADES (4 HORAS)	
	1-3 P.M. Almuerzo y Descanso	1-3 P.M. Almuerzo y Descanso	1-3 P.M. Almuerzo y Descanso	1-3 P.M. Almuerzo y Descanso
2-6 P.M. INSCRIPCIÓN BIENVENIDA	ACTIVIDADES (3 horas)	ACTIVIDADES (3 horas)	ACTIVIDADES (3 horas)	ACTIVIDADES (3 horas)
6-7 P.M. Comida	6-7 P.M. Comida	6-7 P.M. Comida	6-7 P.M. Comida	6-7 P.M. Comida
7-10 P.M. Recreación	ACTIVIDADES (2 horas)	ACTIVIDADES (2 horas)	ACTIVIDADES (2 horas)	7-10 P.M. Recreación

EjemPlo de un Horario del Taller

D. El Taller

Todas las actividades del taller deben ser conducidas de manera que fomenten un máximo de participación. Esto significa que los entrenadores son principalmente facilitadores de actividades y no conferencistas. A medida que los participantes se responsabilizan más y más de las sesiones de grupo, la función del equipo de entrenamiento será menos de dirigir y más de asesorar.

Para promover la participación, la mayoría de las actividades se efectúan en grupos pequeños de seis a ocho personas. La explicación inicial de la actividad así como el recuento del trabajo del grupo después de cada sesión tienen lugar en sesiones plenarias en las que todos participan. En estas sesiones corresponde al coordinador minimizar la competencia que surja, ya que algunas personas pueden tender a dominar o a criticar el trabajo de otros. Se recomienda organizar las actividades de manera que cada participante tenga oportunidad de trabajar en grupos diferentes.

Para contribuir a que los agentes comunitarios relacionen lo que sucede en el taller con su propio trabajo, hemos incorporado algunas actividades prácticas de campo. Estas actividades también proporcionan a los participantes una oportunidad para dirigirse verbalmente a grupos de la comunidad y adquirir confianza en que los nuevos métodos y materiales participativos con que han estado experimentando en el taller son realmente efectivos con la comunidad. Las visitas de campo también pueden servir para poner a prueba materiales que se hayan desarrollado durante el taller.

En la República Dominicana e Indonesia llevamos a cabo una serie de tres talleres de entrenamiento durante un período de 18 meses. En el primer taller presentamos el nuevo enfoque de trabajo con los miembros de la comunidad y desarrollamos actividades para identificar problemas de salud y nutrición. El segundo taller se centró en la elaboración de materiales basados en los problemas de salud y nutrición que los agentes comunitarios habían identificado con la comunidad después del primer taller. Durante el tercer y último taller se puso énfasis en planificación y evaluación de proyectos y actividades comunitarias. También hubo oportunidad para que los participantes elaboraran nuevos materiales para su trabajo.

El invitar los mismos participantes a la serie de talleres durante un lapso de tiempo contribuye a que ganen seguridad con base en la experiencia adquirida en los talleres previos y en su trabajo con la comunidad. Es una oportunidad para que revisen actividades y técnicas aprendidas en otros talleres y adquieran mayor confianza en el enfoque participativo. El grupo también puede compartir experiencias y trabajar conjuntamente con base en las actividades que han utilizado.

Los agentes pueden perder interés en las nuevas técnicas y dejar de utilizarlas a menos que reciban apoyo y ayuda de otras personas que entiendan el enfoque participativo. En la siguiente sección, sugerimos algunas ideas para las visitas de seguimiento a los agentes comunitarios.

E. Seguimiento

Sucede con frecuencia que los agentes comunitarios son enviados a talleres de entrenamiento donde se les estimula a actuar con nuevas técnicas e información solamente para regresar a sus comunidades y encontrarse con muy pocos recursos o apoyo. El agente comunitario necesita del aliento de otros para trabajar en forma efectiva. Este aliento lo pueden proporcionar las frecuentes visitas de seguimiento de un miembro del equipo de entrenamiento, otros agentes que asistieron a las sesiones de entrenamiento, o los mismos miembros de la comunidad. Estos sistemas de apoyo deben establecerse durante los talleres y las subsecuentes visitas de seguimiento. En nuestras dos series de talleres correspondió a los coordinadores tomar la responsabilidad de estas visitas de seguimiento. Además, durante el taller se conformaron equipos de agentes comunitarios de acuerdo a su región de origen de manera que pudieran continuar trabajando conjuntamente y dándose mutuo apoyo al regresar a sus comunidades.

Una visita de seguimiento bien planificada se realiza cada uno a tres meses. Corresponde al coordinador y al agente comunitario hacer los arreglos con suficiente anticipación. La primera visita puede planificarse durante el taller. Los líderes locales y supervisores de los agentes comunitarios, algunos de los cuales pueden haber participado en el taller, debieran estar al tanto de la visita.

Al realizar las visitas de seguimiento, los entrenadores debieran dedicar por lo menos un día completo para cada agente o grupo de agentes en la misma área.

Las visitas deben incluir lo siguiente:

- . reuniones con autoridades locales;
- . discusión con el agente o grupo de agentes sobre los problemas que hayan surgido y revisión de las actividades realizadas;
- . una reseña de los preparativos para las experiencias de aprendizaje del día de la visita;
- . observación y participación en una experiencia de aprendizaje a fin de dar confianza propia al agente y fortalecer su imagen ante la comunidad;
- . compartir nuevas ideas e información; y
- . proporcionar los materiales y recursos que los agentes comunitarios hayan solicitado.

Muchos de estos aspectos pueden incluirse en las reuniones que los equipos de trabajo tienen en sus comunidades. Es importante alentar a los agentes comunitarios para que se consulten entre sí sobre nuevas técnicas, actividades y materiales a fin de desarrollar un sistema de apoyo sobre la marcha. Los agentes comunitarios debieran poder comunicarse con los entrenadores sobre asuntos de asesoría en el lapso anterior a la visita de seguimiento y solicitar ayuda a sus propios supervisores. El coordinador del proyecto debiera reunirse con supervisores de las agencias a nivel de la comunidad para animarlos a que proporcionen los recursos necesarios y el apoyo que los agentes requieren para aplicar nuevos métodos en su trabajo. En la República Dominicana, los miembros de una comunidad decidieron organizar un proyecto para iniciar huertas caseras. El equipo de agentes comunitarios los ayudó a organizar el proyecto y a solicitar semillas y fertilizante a la agencia agrícola local.

Durante las visitas de seguimiento los agentes comunitarios pueden ayudar al coordinador del proyecto al hacer listas de los puntos importantes para tener en cuenta durante las actividades de campo. Esta lista pudiera constituir el marco de referencia para la evaluación del proyecto. Algunos de los puntos a considerar podrían incluir los siguientes:

¿Cuántas experiencias de aprendizaje han sido realizadas por el agente comunitario?

¿Participa activamente la comunidad?

¿Ha observado el agente cambios en las actitudes o prácticas de los miembros de la comunidad?

¿Cuáles son los tópicos de interés de la gente y qué solicitudes de información han hecho?

¿Cuáles recursos locales están disponibles y cuáles han sido utilizados?

Las visitas de seguimiento son importantes para la planificación de los talleres subsiguientes. Nuestra experiencia ha sido que después del primer taller los participantes regresaron a sus comunidades y utilizaron las nuevas técnicas para identificar problemas de salud y nutrición. Los entrenadores discutieron estos problemas durante las visitas de seguimiento y, con esta información, pudieron preparar materiales educativos útiles durante la sesión de planificación del taller siguiente.

Los sistemas de apoyo y seguimiento son esenciales para el éxito del programa porque los agentes comunitarios necesitan apoyo para sentirse seguros y cómodos al utilizar las nuevas técnicas que han aprendido. Estamos convencidos que las frecuentes visitas de seguimiento por parte de los coordinadores del proyecto contribuyeron a la aplicación de las nuevas técnicas.

F. Lista de Factores a Considerar para el Taller

Al planificar e implementar talleres de educación nutricional participativa, hay algunos factores importantes cuya consideración es necesaria. Una serie de tres talleres, cada uno con sus correspondientes actividades de seguimiento cuidadosamente planificadas, constituye la base del enfoque que aquí se presenta. Además, el trabajo conjunto de entrenadores y participantes para elaborar materiales educativos de nutrición y salud es un componente esencial del proceso.

Otros factores que deben tenerse en cuenta se resumen a continuación:

Selección del País

1. ¿Existe un compromiso nacional para apoyar programas locales de desarrollo comunitario?
2. ¿Qué grado de interés nacional y local existe en programas de educación preventiva en salud y nutrición?
3. ¿Hay agentes extensionistas de salud disponibles en la localidad?
4. ¿Se puede contar con la cooperación de una agencia local lo suficientemente fuerte como para coordinar los talleres y las actividades de seguimiento?
5. ¿Existen recursos locales disponibles para entrenamiento y desarrollo de materiales, y para la producción y distribución de materiales educativos?
6. ¿Ha aprobado el gobierno el proyecto y el entrenamiento de agentes de salud asociados con agencias locales?

Selección de los Entrenadores

1. Conformar un equipo de entrenadores con un entrenador por cada seis a ocho participantes. El equipo debiera incluir un especialista en educación no formal; un experto en nutrición y salud; un especialista en elaboración de materiales; un ilustrador; el coordinador del taller y suficiente personal para funciones de secretaría y apoyo logístico. Por lo menos uno de los miembros debiera tener experiencia con técnicas participativas.
2. Determinar si cada miembro del equipo:

Ha tenido experiencia de trabajo con agentes y organizaciones a nivel de la comunidad.

Conoce las condiciones locales y las creencias y prácticas culturales.

Está interesado en salud y nutrición preventivas.

Está consciente de los planes y prioridades nacionales.

Desea aprender técnicas participativas de entrenamiento.

Se ha comprometido a tomar parte activa en todas las etapas del proyecto y los talleres: planificación, entrenamiento, y seguimiento.

Selección de los Participantes

1. Todos los participantes debieran ser agentes comunitarios de salud u otras personas de la comunidad que hayan adquirido el compromiso de trabajar en nutrición y salud (y que preferiblemente hayan sido escogidos por la comunidad). La selección no debe hacerse con base en conocimientos técnicos o nivel educativo.

2. Determinar si los potenciales participantes:

Tienen deseos y están en capacidad de dedicar tiempo para trabajar con la comunidad.

Les entusiasman las nuevas ideas y les interesa ponerlas en práctica en su trabajo.

Se han comprometido a tomar parte en todos los talleres y actividades de seguimiento.

3. Otros factores:

Los participantes debieran ser representantes de agencias locales y gubernamentales interesadas en salud y nutrición y con programas en las comunidades locales.

Las agencias a las cuales pertenecen los participantes debieran tener interés en la aplicación de metodologías participativas en sus programas.

Los participantes debieran provenir de comunidades o áreas vecinas unas a las otras a fin de que puedan trabajar en equipos.

El Taller

1. Programar una serie de talleres durante un lapso de varios meses de manera que haya tiempo suficiente para la prueba de los materiales en el campo y las visitas de seguimiento.
2. Escoger el lugar del taller con base en los siguientes criterios:

Ambiente agradable para el entrenamiento,
Disponibilidad de alojamiento y alimentación allí mismo,
Existencia de comunidades vecinas que sean representativas de las comunidades donde los participantes trabajan y donde se puedan realizar prácticas de campo.

3. Durante los talleres suministrar tiempo para recreación de los participantes y entrenadores.
4. Incorporar en cada taller la experiencia adquirida en los talleres anteriores.

Elaboración de Materiales

Criterios:

1. Utilizar la cultura local como base para el contenido y aplicación de los materiales.
2. Adaptar técnicas tradicionales de comunicación como cuentos o teatro popular.
3. Diseñar materiales apropiados tanto para quienes saben leer como para quienes son analfabetos.
4. Crear materiales agradables a la vista y diseñados para estimular a la acción.
5. Tener en cuenta factores que afectan las posibilidades de reproducción al hacer el diseño de materiales (por ejemplo, variedad de colores).

Proceso:

1. Elaborar muestras de los materiales en la sesión de planificación anterior al taller.
2. Basar los materiales para educación nutricional y de salud en la identificación de necesidades realizada por los participantes durante el primer taller.
3. Encargarse de que los participantes y entrenadores, en consulta con los miembros de la comunidad, identifiquen los tópicos, creen los mensajes prioritarios, y produzcan los materiales.
4. Elaborar durante el taller algunos materiales para distribuir entre los participantes.
5. Procurar que los diseños sean lo suficientemente sencillos como para que los participantes deseen participar activamente en la elaboración de materiales.
6. Reproducir los materiales en el país utilizando técnicas disponibles o entrenar al personal local si es necesario. Compartir los materiales con agencias privadas de voluntarios y gubernamentales.
7. Suministrar a los participantes las provisiones necesarias para que elaboren materiales en sus comunidades.

8. Demostrar que un mismo material se puede utilizar para diversos propósitos, tales como estimular una discusión o transmitir un mensaje, dependiendo del objetivo que se quiera lograr.

Seguimiento

1. Las visitas de seguimiento se planifican durante el taller y se realizan inmediatamente después de terminar este.
2. El coordinador del proyecto realiza visitas de seguimiento a las comunidades con frecuencia (cada uno o dos meses).
3. Las visitas se planifican para que coincidan con actividades de aprendizaje programadas para realizarse durante reuniones de la comunidad.
4. Las reuniones de los entrenadores del distrito se efectúan para tener oportunidad de compartir ideas y recursos.
5. Los entrenadores proporcionan a los participantes apoyo técnico, información acerca de las actividades y provisiones y recursos adicionales.
6. El coordinador contribuye a establecer vínculos entre los participantes y las agencias locales.
7. El coordinador asiste a los participantes para que integren los nuevos conocimientos y actividades en su trabajo diario.
8. El coordinador se reúne con los supervisores de las agencias locales para solicitar su apoyo a los participantes en sus actividades de trabajo.

II. Asistencia a las Comunidades para que Descubran sus Problemas de Salud y Nutrición

El capítulo I se centró en la planificación y conducción de un programa de entrenamiento para agentes salubristas. En el presente capítulo se presentan diferentes enfoques por medio de los cuales el equipo de entrenamiento puede ayudar a que los participantes se sensibilicen hacia los problemas de la comunidad. Se sugieren, también, actividades para explorar los problemas y aumentar el nivel de consciencia de la comunidad.

Puede suceder que los agentes salubristas asignados a una comunidad rural no tengan mucho conocimiento o sean suficientemente sensibles a los problemas de la aldea. Al hacer una determinación de necesidad pueden tener dificultad de incluir la perspectiva de la comunidad. Si los agentes comunitarios logran una mayor comprensión de los miembros de la comunidad, seguramente podrán motivarlos y trabajar más efectivamente con ellos.

Las actividades de la Sección A sensibilizan a los agentes comunitarios hacia las necesidades y competencias de los miembros de la comunidad. Las actividades de la Sección B pueden ser utilizadas por los agentes comunitarios para estimular a los aldeanos a pensar sobre los problemas de la comunidad y expresarlos. Después de haber completado la determinación de necesidades, el agente comunitario puede utilizar las actividades de la Sección C para explorar problemas más específicos de salud y nutrición.

A. Sensibilización de los Agentes Comunitarios

Las tres actividades que se presentan a continuación servirán para que el agente comunitario comprenda el punto de vista de los miembros de la comunidad sobre los problemas de salud y nutrición que existen. Aunque corresponde al entrenador explicar las tareas para cada actividad, los agentes comunitarios proporcionan la mayor parte de la información y participación.

La primera actividad, "Visitas a las Aldeas", es una forma de aprender sobre cómo piensan las personas de la comunidad, sus costumbres y problemas. La actividad es esencial para determinar cómo percibe la comunidad sus propias necesidades y prioridades y para poner a prueba nuevas actividades de aprendizaje y materiales durante el taller. Como resultado de las visitas a las aldeas cerca de la sede del taller, es posible que los participantes regresen a sus comunidades con una actitud más abierta sobre las ideas y costumbres de los aldeanos.

"La Ventana de Johari" sirve para que los participantes exploren diferencias en las percepciones sobre problemas de salud y nutrición y tomen en cuenta estas diferencias al hacer el diseño de actividades y materiales de aprendizaje. Es preferible utilizar esta actividad al principio del taller.

La tercera actividad, "Técnicas de Aprendizaje con el Juego de Roles", utiliza el juego de roles mudo, una forma visual de comunicación, para ayudar a que los participantes comprendan las diferencias entre los métodos didáctico, participativo y creativo para aprender y enseñar.

Visitas a las Aldeas

- PARTICIPANTES:** Un centro comunitario, escuela, casa o lugar agradable donde los aldeanos puedan reunirse. (El grupo podría limitarse a un cierto número o grupo de personas de acuerdo a las necesidades del equipo de entrenamiento, por ejemplo 20 aldeanos. Este asunto debe arreglarse de antemano con el líder de la aldea).
- TIEMPO:** 2-3 horas
- PROPOSITO:** Conocer los problemas de la gente, sus costumbres y problemas comunitarios y dar a los participantes confianza para trabajar con los aldeanos.
- PREPARATIVOS:** Reunirse con los líderes de la aldea para obtener su aprobación para las visitas durante el taller. Dividir a los participantes en grupos pequeños de no más de ocho personas cada uno. Dar a los grupos suficiente tiempo para planificar las visitas a la aldea, preparar los materiales de aprendizaje necesarios y ensayar mediante el juego de roles las diferentes actividades.
- Observar la forma tradicional en que se realizan las reuniones comunitarias. Tratar de respetar las costumbres prevalecientes. Si es apropiado, solicitar al líder de la comunidad que haga la presentación del grupo.
- PROCEDIMIENTO:**
1. Dar a los aldeanos una explicación verídica de por qué los participantes quieren reunirse con ellos. "Estamos aprendiendo a elaborar nuevos materiales educativos y nos gustaría ensayar algunos aquí para poder mejorarlos. Nos gustaría conocer su opinión".
 2. Realizar las actividades. Cuando los agentes no estén participando, debieran observar cómo reacciona el grupo y el grado de participación de los miembros de la comunidad.
 3. Agradecer a los aldeanos la ayuda prestada al proyecto.
 4. Al regresar a la sede del taller repasar lo sucedido y elaborar un reporte del grupo.

5. Instruir a cada grupo para que comparta sus experiencias con los otros grupos incluyendo el proceso de planificación, los métodos y medios de establecer contacto con la comunidad y los resultados de la visita a la aldea.

Las visitas a las aldeas, una parte importante de cualquier programa de entrenamiento de agentes comunitarios, pueden servir diversos propósitos: determinar las necesidades, crear y poner a prueba materiales, recolectar información, y fortalecer la confianza del agente en su trabajo con la comunidad. En Indonesia tres grupos del taller solicitaron a la comunidad que representaran escenas para tomar fotografías para elaborar fotonovelas, tarjetas ilustradas, y presentaciones de transparencias. (Ver las descripciones en el Capítulo III, "Creación de Actividades para Educación Nutricional y de Salud").

La Ventana de Johari

PARTICIPANTES: Una sesión de entrenamiento con agentes comunitarios de salud.

TIEMPO 1-2 horas

PROPOSITO: Contribuir a que los participantes comprendan y aprecien las percepciones que la comunidad tiene de sus problemas y recursos.

PREPARATIVOS: Se necesitarán una pizarra y tiza, o varias hojas grandes de papel, y marcadores. Dibujar una ventana con cuatro paneles y numerarlos 1, 2, 3, 4.

PROCEDIMIENTO:

1. Explicar que la ventana tiene cuatro paneles a través de los cuales uno ve diferentes tipos de información que deben tenerse en cuenta al realizar programas educativos o de desarrollo comunitario.
2. Explicar que cada panel representa diferentes tipos de información y puntos de vista. A medida que se explica cada panel, solicitar a los participantes ejemplos de sus propias experiencias de campo y listar la información proporcionada en cada panel.

Panel 1:

Información obvia o fácilmente obtenible: población, enfermedades comunes, ingresos, recursos, etc. Información que se obtiene por medio de entrevistas y observaciones.

Panel 2:

Opiniones de personas que no pertenezcan a la comunidad, impresiones o conocimientos que se ignoren o se rechacen por parte de los miembros de la comunidad: vínculos con formas tradicionales, falta de educación, opinión sobre las costumbres de salud y nutrición, y percepción de lo que la gente de la comunidad "debiera hacer," etc. Esta información se obtiene con base en las prioridades y conocimientos de personas fuera de la comunidad, y del análisis de sus entrevistas y observaciones.

Panel 3:

Opiniones, impresiones, aspiraciones, y creencias de los miembros de la comunidad, que son difíciles de descubrir porque con frecuencia la gente responde de la manera como creen que el entrevistador desea. Ejemplos: creencias de los aldeanos; prioridades; sentimientos hacia su propia comunidad, nosotros, y el gobierno; y su concepto del destino. Esta información se hace accesible al agente comunitario por medio de actividades como flexi-flans, afiches en serie, etc., que se describen en la Sección B de este capítulo.

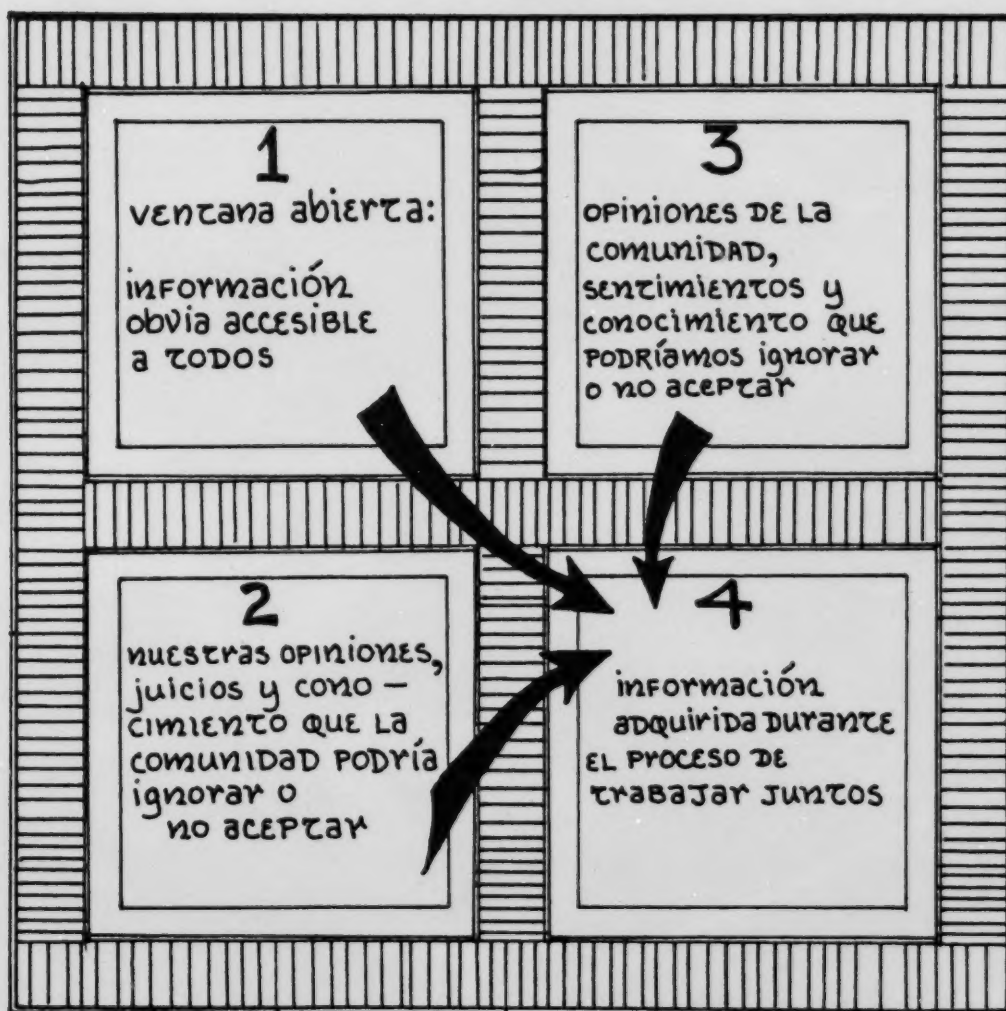
Cuando los tres primeros paneles están abiertos, uno comienza a comprender los pasos necesarios para planificar y realizar un programa apropiado.

Panel 4:

Información que todos desconocían inicialmente pero que el agente comunitario y los aldeanos adquirieron en el proceso de trabajar conjuntamente. Este conocimiento puede servir para aumentar la motivación de la comunidad, su confianza, y nivel de aspiraciones.

Para poder ayudar a que los participantes logren apreciar la percepción que la comunidad tiene de sus propios problemas y recursos se necesita tiempo, saber escuchar, y el establecimiento de una relación de confianza.

La ventana de Johari es una manera excelente de comenzar a apreciar la importancia de comprender y tener en cuenta las percepciones de otras personas. Muchas veces, los agentes comunitarios desarrollan programas para la comunidad utilizando la información de los paneles 1 y 2, pero si se quiere involucrar a los miembros de la comunidad en el programa es crucial tener la información del panel 3. Este puede ser un factor en el éxito de un programa ya que el agente y los miembros de la comunidad comienzan a comprenderse el uno a los otros, aprenden mutuamente y trabajan conjuntamente. Esta información le sirve al agente para planificar materiales educativos que reflejen la percepción que los miembros de la comunidad tienen sobre problemas de salud y nutrición. También puede ser útil al planificar proyectos en conjunción con la comunidad para ayudar a resolver los problemas que existan.



•ADAPTADA DE "LA VENTANA DE JOHARI"
POR JOE LUFT y Harry Ingham y UTILIZADA
EN EL TALLER DE INDONESIA.

Técnicas de Aprendizaje con el Juego de Roles

PARTICIPANTES: Un grupo de agentes comunitarios aprendiendo sobre técnicas participativas.

TIEMPO: 1 hora

PROPOSITO: Que los agentes experimenten con técnicas diferentes de enseñanza y aprendizaje y observen el grado en que cada técnica involucre a los participantes y al facilitador.

PREPARATIVOS: Los entrenadores preparan y ensayan tres juegos de roles mudos (5 minutos cada uno) para representar diferentes métodos de enseñanza y aprendizaje: didáctico, participativo y creativo. Cada representación tiene un "facilitador" y varios "participantes".

1. Materiales:

Preparar los siguientes letreros para ser utilizados en las representaciones: F1, F2, F3 - uno para cada uno de los facilitadores durante cada representación. P para cada participante. Letreros con las palabras: "idea", "pregunta", "respuesta", "observación" (4 de cada uno).

Los letreros con F y P se adhieren con cinta a los entrenadores quienes sostienen los letreros con palabras en el transcurso de las representaciones mudas.

2. Normas para el juego de roles:

Explicar que no se puede conversar, hay que permanecer en silencio.

Didáctico: "F-1", el entrenador escogido para esta representación toma el papel de un conferencista mientras que los otros entrenadores "participantes" permanecen pasivos. Los letreros de "pregunta" y "respuesta" se utilizan en esta representación.

Participativo: el entrenador que asume el rol de "F2" explica los materiales con gestos y los distribuye a los participantes quienes simulan discutir sobre ellos. Los letreros de "pregunta", "respuesta" y "observación" se utilizan durante este juego de roles.

Creativo: el facilitador, "F3" juega un papel pasivo mientras que los participantes desempeñan un papel muy activo moviéndose de un lugar a otro en el salón, simulando hablar unos con otros.

Practicar los diferentes roles antes de la sesión.

- PROCEDIMIENTO:
1. Explicar a los participantes que se presentarán 3 juegos de roles mudos los cuales ellos deben observar.
 2. Presentar los juegos de roles mudos, uno por uno.
 3. Después de la presentación de los 3 juegos de roles, hacer a los participantes preguntas tales como:
 - ¿Qué observaron en cada juego de roles?
 - ¿Cuáles son los papeles de los tres facilitadores?
 - ¿Cuáles son las diferencias de los tres métodos?
 - ¿Cuáles promueven mayor participación?
 4. Discutir el valor que tiene promover la participación y cómo se sentirían los miembros de la comunidad en cada una de las situaciones anteriores. Considerar, así mismo, cómo muchas veces los agentes extensionistas creen tener toda la información necesaria y sin embargo hay muchas oportunidades aún para aprender de los miembros de la comunidad.

OTROS USOS:

El juego de roles también puede utilizarse para poner a prueba materiales de aprendizaje, ensayar visitar a las aldeas, y describir formas diversas de trabajar con la comunidad. Para cada situación representada algunos participantes en el taller asumen el rol de facilitadores y otros el de observadores o aldeanos.

El juego de roles debe ensayarse antes de la presentación. Debe ser corto y describir la situación claramente.

Después del juego de roles, corresponde al coordinador dirigir una discusión sobre la presentación.

Este ejercicio es una manera excelente de demostrar las diferencias entre el método tradicional de conferencias y métodos que promueven mayor participación de la gente. Al utilizar papeles mudos, uno se fija en las acciones y actitudes del entrenador, y no en el contenido de los materiales presentados. Esta actividad es particularmente útil al inicio del taller cuando se quiere discutir y analizar diferentes formas y métodos para trabajar con la comunidad.

Creado por Lyra Srinivasan. Utilizado por el Equipo de Entrenamiento en la República Dominicana.



Selección del Método y los Materiales

- PARTICIPANTES:** Un taller de entrenamiento sobre métodos participativos para agentes comunitarios.
- TIEMPO:** 2-4 horas (dependiendo de los materiales escogidos y de la experiencia del grupo).
- PROPOSITO:** Ayudar a que los participantes reconozcan y seleccionen de una variedad de métodos y materiales educativos aquellos que sean didácticos, participativos o creativos.
- PREPARATIVOS:** Tener para cada participante una copia de la Forma para Observación y Análisis y un lápiz. Igualmente, tener una variedad de materiales de aprendizaje representativos de los métodos didácticos, participativo y creativo. Por ejemplo, seleccionar un laminario, una revista de tiras cómicas, un abrediólogo, y flexi-flans. (Ver pp. 60-96, para ejemplos de materiales de aprendizaje).
- PROCEDIMIENTO:**
1. Presentar el material más didáctico a los participantes. (Como con cada uno de los materiales que se utilicen, la presentación de este material debe ser lo más natural posible. Si se presenta un laminario, toda la historia debe contarse a medida que se voltean las hojas. Un laminario es una serie de láminas ilustradas que muestran a los participantes cómo hacer algo, por ejemplo, cómo construir una letrina).
 2. Después de presentar el primer material, entregar a cada participante una copia de la Forma para Observación y Análisis. Comenzar por llenar el tipo de material, por ejemplo, un laminario.
 3. Discutir cada una de las otras categorías. Explorar con los participantes la fuente del contenido, nivel de participación, tipo de participación y ambiente creado por la actividad.
 4. Cuando los participantes comiencen a comprender la forma, presentar el siguiente material, que sea menos didáctico que el primero. (Si este material es una revista de tiras cómicas, pedirle a alguien en el grupo que lo lea en voz alta. Discutirlo con el grupo de la misma forma que se discutiría en una reunión con la comunidad).
 5. Analizar este segundo material al llenar las columnas de la forma. Cada participante llena su forma independientemente de acuerdo a su propio criterio.

6. Hacer la presentación del tercer material y pedir a los participantes que lo discutan y analicen al llenar la forma. (Si el material es un abredialogo, presentarlo tal como se indica en la página 42, fomentando una discusión animada).
7. Hacer la presentación del cuarto material y pedir a los participantes que lo discutan y analicen al llenar sus formas. (Si el material es flexi-flans, presentarlo tal como se describe en la página 35, dando suficiente tiempo para que los participantes creen sus propias historias).
8. Discutir los diferentes materiales. Explorar algunas de las siguientes preguntas:
 - ¿Por qué utilizamos este material en nuestro trabajo con la comunidad?
 - ¿Qué materiales permiten la mayor participación de los asistentes?
 - ¿En qué ocasiones sería deseable utilizar este tipo de material?
 - ¿En qué materiales el contenido es controlado por el facilitador?
 - ¿En qué ocasiones sería deseable utilizar este tipo de material?
 - ¿Cómo se puede utilizar el material didáctico de manera más participativa? (Pedir ejemplos, tales como terminar la presentación del laminario con una pregunta abierta).
 - ¿Qué otros materiales podemos utilizar? ¿Son estos materiales más didácticos o más participativos?

Si los agentes ya han participado en "Técnicas de Aprendizaje con el Juego de Roles", página 29, seguramente comprenderán más pronto esta actividad, y se puede dedicar más tiempo a la discusión sobre la selección del método y el material de aprendizaje.

Esta actividad contribuye a que los agentes comprendan que hay tipos diferentes de materiales y métodos para la educación nutricional. El agente puede crear o seleccionar el material apropiado para la situación. Si los participantes crean y utilizan algunos materiales en el taller, adquirirán la confianza que necesitan para utilizarla en la comunidad con que trabaja.

Utilizado por el Taller de Entrenamiento de Indonesia. La forma de Análisis y Observación es adaptación del original de Lyra Srinivasan.

MUESTRA DE MARCO PARA EVALUACION

PROBLEMAS	METAS	ACTIVIDADES	ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS	MEJORAS
Los niños están desnutridos a causa de la baja producción de alimentos.	Reducir la desnutrición.	Programa de alimentación; Pesaje de los niños; Nutrición y educación sobre la salud.	100 niños asisten al programa de alimentación.	Solamente 20 niños asisten a las sesiones de pesaje.	Hablar a las madres de la importancia de pesar a sus niños.
	Aumentar la producción local de alimentos.	Sembrar huertos de verduras.	Mejor producción y la gente come verduras.	Falta de agua suficiente.	Comenzar la construcción de sistemas de regar.

MARCO PARA EVALUACION

PROBLEMAS	METAS	ACTIVIDADES	ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS	MEJORAS

B. Conciencia de la Comunidad Sobre Sí Misma

Cuando los miembros de la comunidad se sensibilizan hacia las percepciones y acciones de los demás, es más probable que estén dispuestos a discutir sus problemas y a participar en su solución. Las actividades en esta sección pueden utilizarse para aumentar el grado de conciencia y fomentar la discusión de los problemas nutricionales y de salud. Los agentes comunitarios sirven como facilitadores en estas actividades mientras que la gente de la comunidad que asiste a la reunión se encarga de la mayor parte de la discusión.

Cada una de las tres actividades que se incluyen en esta sección, "Flexi-flans", "Afiches en Serie," y "Mapa de la comunidad", se realizan en la comunidad. Corresponde a los entrenadores y/o participantes preparar los materiales para estas actividades durante el taller. Es importante que los agentes se familiaricen con estas técnicas participativas antes de utilizarlas con la comunidad. Los entrenadores hacen la presentación de las actividades y explican su uso y los agentes participan en el taller y utilizan las nuevas técnicas y materiales en sus visitas a la comunidad.

Después de conducir una discusión general sobre problemas de salud y nutrición en la comunidad utilizando una o más de las actividades, el agente comunitario planifica otra reunión para considerar los aspectos específicos del problema identificado. Las actividades también pueden adaptarse para explorar los problemas nutricionales y de salud identificados por la comunidad, como los que se presentan en la sección C. Al utilizar los flexi-flans, el agente comunitario puede pedir a varios de los asistentes a la reunión que nombren un problema y, en el otro lado del flanelógrafo, describir sus causas específicas.

Flexi-Flans

- PARTICIPANTES:** Una reunión de la comunidad para explorar problemas.
- TIEMPO:** 1 hora
- PROPOSITO:** Proporcionar a la comunidad un medio visual para expresar sus ideas y facilitar la discusión de sus necesidades, problemas y aspiraciones.
- PREPARATIVOS:** Los Flexi-flans son figuras recortadas (12-16 cm.). Como las articulaciones de brazos y piernas son movibles, pueden adoptar una variedad de actitudes y posturas. Se utilizan conjuntamente con una tabla grande forrada en tela burda, llamada flanelógrafo, a la cual se pueden adherir fácilmente.

1. Esbozar las partes individuales de las figuras en hojas de papel grueso o cartón y recortarlas. Colorear las partes con marcadores o pintura antes de juntarlas. Los detalles de los rasgos distintivos pueden dibujarse con una pluma después del montaje.
2. Asegurar las articulaciones con ojalillos o coserlas de manera que sean flexibles pero suficientemente duras para mantener la posición que se desee.
3. Pegar uno o dos pedazos de papel de lija u otro material áspero en la parte de atrás de cada figura.

Tipos de flexi-flans que se necesitan: a mayor variedad de figuras y objetos representados, mayor facilidad para que los participantes comuniquen sus ideas clara y completamente. Muchos tipos de personas se necesitan: jóvenes y viejos, niños y niñas, sanos y enfermos. Figuras recortadas de ganado, herramientas, vehículos, árboles y cosechas, jardines, ríos y albercas, casas, escuelas, centros de salud y otros edificios, y otros objetos corrientes de la comunidad; también deben elaborarse a fin de que las escenas y las historias sean realistas.

- PROCEDIMIENTO:**
1. Presentar los flexi-flans como un medio de describir la vida de la comunidad. Explicar que las figuras son flexibles y pueden adoptar diferentes posiciones para representar acción.

2. Invitar a algunos voluntarios entre los asistentes a la reunión para que pasen al frente del salón y coloquen sobre el flanelógrafo algunos flexi-flans de manera que describan una situación de la comunidad. También pueden escoger representar ciertos problemas o necesidades de la comunidad.
3. Los voluntarios que colocan los flexi-flans pueden explicar la situación que han representado. A otros se les puede solicitar su opinión sobre la situación o problemas, y qué harían para resolver los problemas que surgieron durante la discusión.

OTROS USOS:

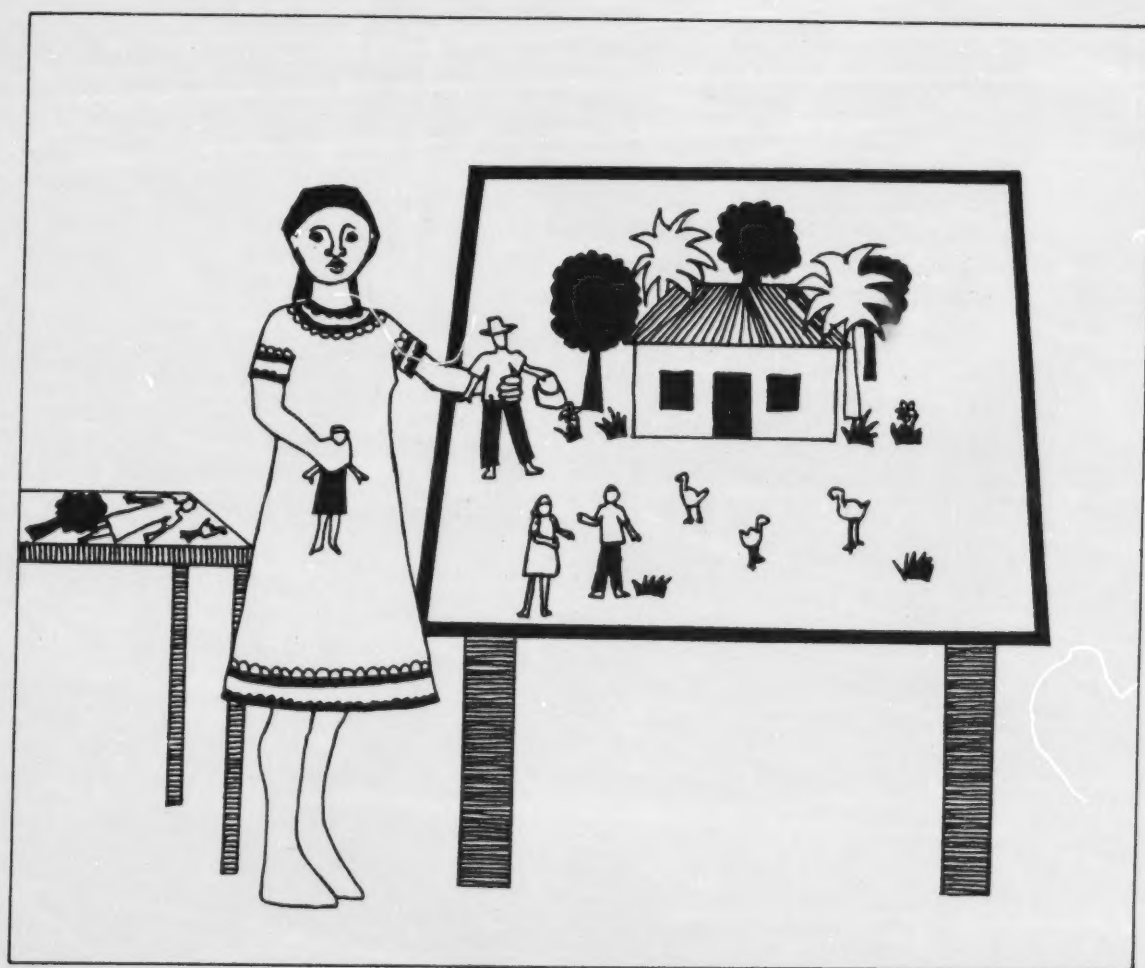
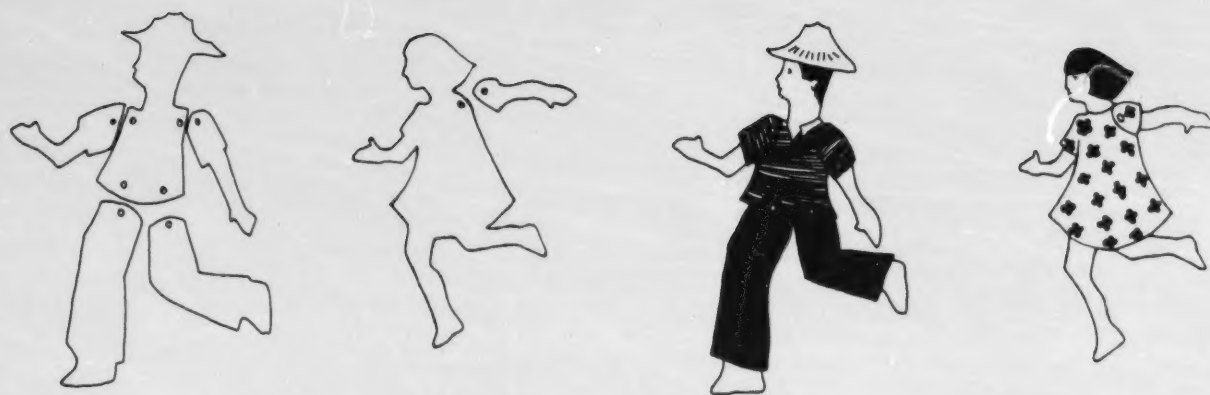
También pueden utilizarse para ayudar a resolver conflictos entre dos participantes con puntos de vista opuestos. Si cada uno compone una escena que represente su punto de vista, es más fácil discutir las diferencias.

Cuando un problema de la comunidad ha sido representado con flexi-flans, los participantes pueden cambiar las figuras para expresar sus aspiraciones propias con respecto a la comunidad.

Recortes: Si es muy difícil hacer figuras flexibles, se pueden recortar figuras de personas en diversas posturas y actividades. Aunque son más fáciles de hacer, se necesita un número mayor de recortes para representar todas las posiciones que una figura flexible puede adoptar.

Los flexi-flans fomentan la participación activa al expresar ideas y percepciones. Proporcionan un medio visual para representar situaciones de la comunidad y son un buen método para iniciar una discusión. Esta actividad permite que las personas compartan sus opiniones en vez de escuchar solamente las del agente comunitario. El rol del agente es crear una atmósfera agradable, alentar a las personas a que hablen, ser receptivo, e iniciar una discusión incorporando las ideas expresadas.

Diseñada por Lyra Srinivasan y utilizada en los talleres y aldeas en la República Dominicana e Indonesia.



Afiches en Serie

- PARTICIPANTES:** Reunión de la comunidad, grupo de mujeres, u otro grupo de miembros de la comunidad.
- TIEMPO:** 1-2 horas
- PROPOSITO:** Animar a los aldeanos para que expresen sus ideas sobre las condiciones en sus comunidades por medio de la creación y exposición de historias y utilización de las mismas como base para discusión de los problemas de la comunidad.
- PREPARATIVOS:** Preparar una serie de afiches - de 10 a 15 (30 cm. x 40 cm.) - que deben estar basados en la realidad de la vida en la comunidad. Cada afiche representa un incidente dramático entre personas o una situación en la comunidad. Algunos afiches representan problemas específicos. Uno o dos personajes aparecen en algunos de los afiches para que se pueda crear una historia. (Nota: los afiches pueden ser mimeografiados, serigrafiados o reproducidos por offset para crear copias de una misma serie).
- PROCEDIMIENTO:**
1. Iniciar la actividad mostrando algunos de los afiches al grupo. Explicar que se utilizarán para ayudar a contar historias sobre acontecimientos que suceden en la comunidad.
 2. Solicitar voluntarios para que formen de 2 a 3 grupos con 4 a 6 personas por grupo.
 3. Entregar al primer grupo el juego de afiches y solicitarles que seleccionen 5 ó 6. Pedir a cada grupo que invente una historia utilizando los afiches en el orden que deseen. Explicar que no hay historias "correctas" o "incorrectas" para los afiches. Dar a los participantes 10-15 minutos para preparar la historia.
 4. Cuando el grupo esté listo, los miembros presentan su historia a los demás. Una persona en el grupo puede contar la historia mientras los otros sostienen los afiches que han escogido para ilustrar la historia. Luego el grupo siguiente crea su historia con el juego de afiches y la presenta a los demás.
 5. Cuando todas las historias han sido contadas, pedir a los participantes que digan lo que oyeron y si las historias reflejan la realidad de la vida en su comunidad. Preguntarles cuáles son las ventajas o problemas de tales situaciones y cómo podrían ser las cosas diferentes.

OTROS USOS:

Cuando esta actividad se realiza como parte del entrenamiento de agentes comunitarios de salud y nutrición, seguir los mismos pasos. Durante la discusión preguntarles si las historias fueron similares o diferentes. Preguntarles también quién crea las historias y de quién son las opiniones allí expresadas. Comparar esta actividad con otras presentadas a los participantes, como flexi-flans o abredialogos. Discutir cuáles permiten a los participantes mayor creatividad y cuáles son controladas por el facilitador.

Esta actividad constituye un pequeño paso hacia la comunicación abierta y creativa. Los afiches facilitan compartir ideas y opiniones sobre la comunidad y sus problemas. Las opiniones expresadas sirven para que el agente comunitario vea las condiciones y problemas desde el punto de vista de los miembros de la comunidad.

Diseñada por Lyra Srinavasan. Ilustraciones de Trya
Yudhantara en Indonesia y César Hernández en la República
Dominicana.

Mapa de la Comunidad

PARTICIPANTES: Una reunión de la comunidad.

TIEMPO: 1-2 horas

PROPOSITO: Representar con los miembros de la comunidad las características físicas, recursos y problemas nutricionales y de salud de la comunidad.

PREPARATIVOS: Para hacer el mapa se necesita una hoja grande de papel grueso, regla, lápices y marcadores.

PROCEDIMIENTO: Preparar un mapa básico de la comunidad con caminos y algunas casas, lo suficiente para que las personas puedan orientarse.

1. Solicitar a los miembros de la comunidad que piensen sobre los recursos existentes en la comunidad que podrían dibujarse en el mapa. Podrían incluirse escuelas, clínicas, huertas, ríos, etc. Dibujarlos con marcadores de diferentes colores. Si hay personas a quienes gusta dibujar, invitarlos a que ayuden a dibujar el mapa.
2. Pedirles a los miembros de la comunidad que piensen sobre problemas existentes y los dibujen en el mapa. Pueden incluirse agua contaminada, enfermedades, tierra árida, etc.
3. Discutir lo que ha sido representado en el mapa y cuáles son las causas de los problemas mencionados por los miembros de la comunidad - causas como la gente que defeca cerca de la fuente de agua, falta de agua para irrigar la tierra árida, etc.

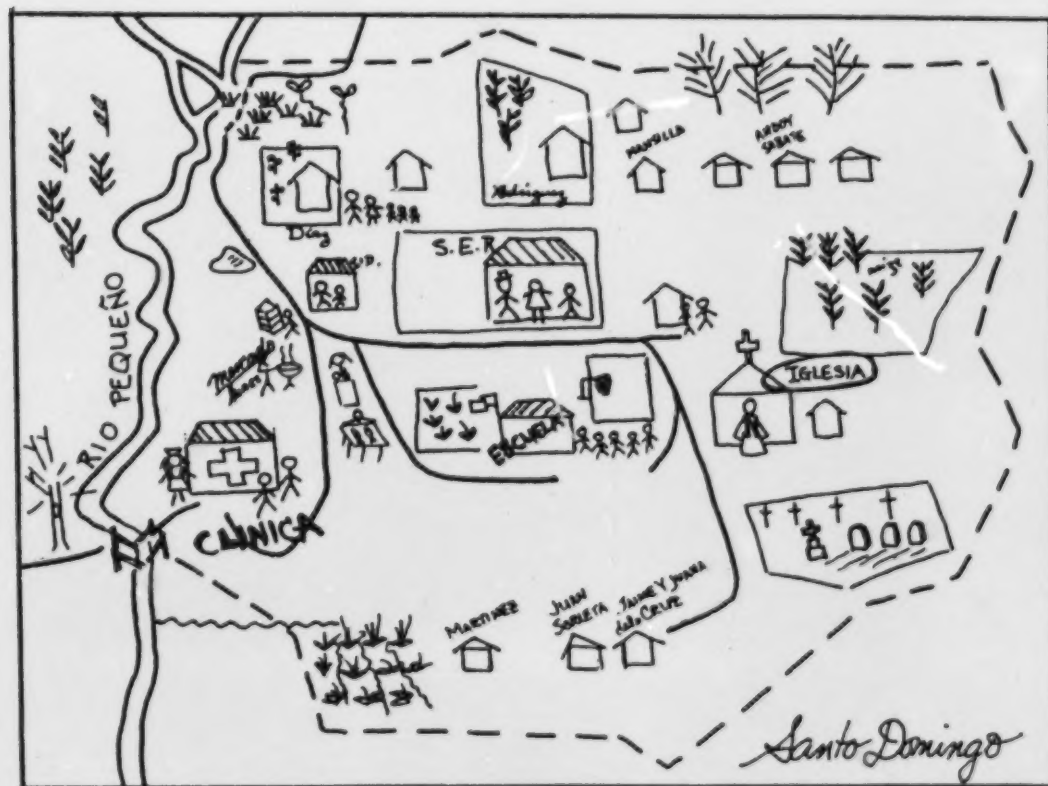
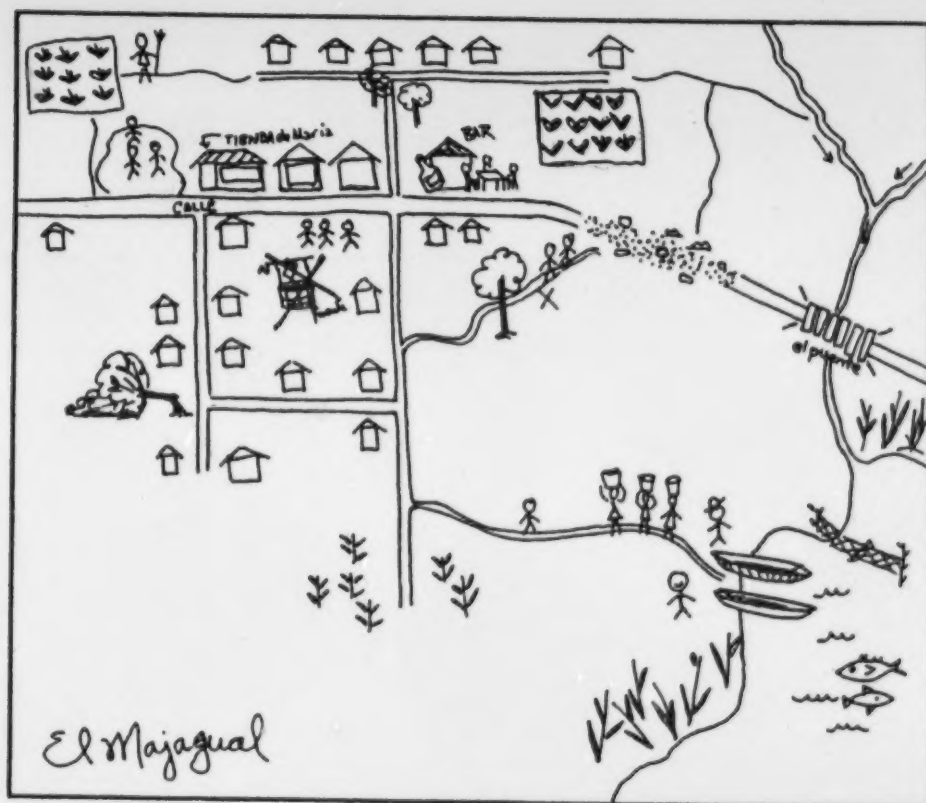
Nota: En vez de dibujar los recursos, se hubiera podido tener recortes para representar recursos existentes y adherirlos con cinta al mapa. A medida que los miembros de la comunidad se involucren en proyectos, se puede continuar agregando nuevos recursos para mostrar las mejoras logradas.

OTROS USOS: Esta actividad puede adaptarse y utilizarse con agentes comunitarios de salud para representar las condiciones en la comunidad donde trabajan y el tipo de actividades que realizan. También puede servir para hacer una exploración más detallada de problemas específicos, como los problemas nutricionales y de salud de los niños.

1. Pedir a los agentes de salud que preparen un mapa de la comunidad en la que trabajan que incluya servicios, casas, recursos, y condiciones de salud y nutrición. Solicitarles que describan aquellos problemas de la comunidad que ellos consideran importantes.
2. Cuando los mapas hayan sido terminados, hacer que los participantes comparen y discutan sus mapas, trabajando en grupos de acuerdo a regiones. En la sesión plenaria, un representante de cada grupo pequeño se encarga de presentar las conclusiones de la discusión.

La elaboración del mapa involucra a la gente en la creación de una representación visual de su comunidad. El mapa podría colocarse en un centro comunitario a la vista del público para que aprendan acerca de su comunidad.

Adaptado por Solange Muller y utilizado en talleres en la República Dominicana y México.



C. Examen de los Problemas

En la sección anterior se presentaron actividades para contribuir a que las comunidades estén más conscientes de los problemas nutricionales y de salud. En esta sección consideramos actividades para ayudar a que la comunidad analice los problemas que han identificado.

Todas las actividades de esta sección son para que el agente de salud las utilice con la comunidad. Su papel es el de facilitador mientras que la comunidad contribuye a la mayor parte de la discusión y la acción. "Historias Incompletas", "Chupetiteres", y "Abredialogos" pueden crearse para centrar la discusión en una variedad de problemas comunitarios. Se pueden adaptar a los problemas descritos en la determinación general de necesidades de la comunidad.

Por ejemplo, por medio de una historia con flexi-flans, los miembros de la comunidad podrían expresar ansiedad sobre el cansancio que sienten algunas mujeres embarazadas. Este problema y sus causas pueden examinarse con la ayuda de alguna de las actividades de esta sección. El "Gráfico de Hábitos Alimentarios", por ejemplo, puede servir para determinar qué alimentos consumen las mujeres embarazadas y qué contienen estos alimentos, o para examinar los patrones alimentarios de los niños.

Las discusiones que resulten servirán para que la comunidad comprenda mejor sus problemas y se dé cuenta de que puede tomar medidas para mejorar la situación.

Abredialogo

- PARTICIPANTES:** Una reunión de la comunidad o de un grupo de mujeres.
- TIEMPO:** 45 minutos
- PROPOSITO:** Estimular la discusión sobre las creencias, opiniones y problemas de los miembros de la comunidad mediante la presentación de puntos de vista opuestos.
- PREPARATIVOS:** Para crear un abredialogo escoger un tópico que se preste a opiniones o creencias opuestas, por ejemplo, dónde defecar. Crear una breve historia para cada punto de vista, de manera que despierte el interés de los miembros de la comunidad. Tratar de presentar el abredialogo como se indica a continuación:
- . grabar la historia como una conversación entre 2 aldeanos
 - . leer la historia en voz alta
 - . representar la historia por medio del juego de roles
 - . hacer que 2 aldeanos tomen puntos de vista opuestos y lean la historia en voz alta o la representen.
- Dar a cada punto de vista igual tiempo, atención e importancia.
- Seleccionar los materiales visuales que se habrán de utilizar en la actividad tales como afiches, figuras recortadas sobre el flanelógrafo o fotografías.
- PROCEDIMIENTO:**
1. Presentar a los miembros de la comunidad el abredialogo utilizando el método seleccionado.
 2. Dividirse en varios grupos para la discusión (aproximadamente 20 minutos). Para comenzar la discusión, formular preguntas tales como estas:
 - ¿Con qué puntos de vista está usted de acuerdo? ¿Por qué?
 - ¿Qué hacen en su propia aldea?
 - ¿Cuál es la mejor forma de confrontar el problema? ¿Por qué?

3. Reunirse de nuevo en sesión plenaria para discutir las ideas de cada grupo y llegar a algunas conclusiones sobre el problema.
4. Después de la discusión, el agente de salud puede considerar con la comunidad formas de resolver el problema. Para esto puede ayudarlos a planificar algunos proyectos por medio de una actividad como "El Puente de Bambú" que se describe en la página 109.

El abredialogo es una excelente actividad para que el agente de salud y la comunidad lleguen a un mejor entendimiento de las opiniones que los miembros de la comunidad tienen con respecto a costumbres y prácticas nutricionales, de salud, sanitarias, y agrícolas. Este tipo de información puede servir para planificar otras actividades.

Ejemplo de Una Historia: "Caca"

¿Quién tiene la Razón?

Un hombre de Arboletes dijo:

"La gente en El Piñal es sucia. No les preocupa el saneamiento ni se interesan en su salud. Mire no más! Dése cuenta usted mismo. No utilizan letrinas, defecan donde les da la gana. 'Lo hago donde lo hago', dicen. 'En la huerta, en la acequia... sí, en cualquier lugar'. Hay caca por todas partes.

¿No saben que los excrementos de las personas dispersos aquí y allá causan infecciones y enfermedades? ¿Y eso sin mencionar el olor! Y luego si alguien se enferma, le echan la culpa a los malos espíritus y se agitan tratando de ahuyentarlos. Y es horrible tener que caminar mirando tanta caca y la gente cagando aquí y allá. ¿Les apuesto que a los espíritus sí les gusta mirar! Hay que sentir lástima por la gente en El Piñal".

Un hombre en El Piñal replicó:

"Oigan, la gente de Arboletes debiera morderse la lengua. Actúan como si fueran sabihondos, hablan sobre cosas que ellos mismos no comprenden y como si fueran la gente más limpia del mundo.

Fíjense bien. Ellos son los sucios y, para empeorar las cosas, les cuesta dinero. ¿Guardan la caca que hacen en sus casas! Se ponen en el trabajo de construir casetas o cuartos especiales con el único propósito de almacenar en ellas su caca. ¿Probablemente también les cueste un montón, y sólo para guardar caca! ¿A quién se le puede ocurrir algo semejante?

No, es mejor deshacerse de ese asunto tan feo, en una acequia o quebrada. Se disuelve y la corriente se lo lleva. O en un estanque para que le sirva de comida a los pescados. O en el campo. Los gusanos se lo comen y es un buen fertilizante. O tal vez los perros o los pollos se lo coman. De todas formas, desaparece. ¿Y es que no se han dado cuenta que el ganado y las cabras y las gallinas siempre están cagando en todas partes? Seguramente la gente en Arboletes también construirá casetas especiales para que los animales caguen cuando tengan suficiente dinero.





¿Cómo les parece? Todo ese trabajo y gastos para mantener un montón de caca. ¿No es mejor nuestro sistema? Simplemente dejar que la naturaleza se encargue, y siempre desaparece ..."

Diseño e historia de Ibrahim Yunus, utilizado en Indonesia.

Historias Inconclusas con Maxi-Flans

PARTICIPANTES: Una reunión comunitaria o de un grupo de mujeres.

TIEMPO: 45 minutos

PROPOSITO: Presentar diversas opiniones sobre costumbres y creencias locales para que los miembros de la comunidad se puedan identificar con estas opiniones y compartan sus propias experiencias.

PREPARATIVOS: 1. Escribir una historia que fomente la participación activa. Seleccionar un tópico que se preste a opiniones diversas. Infundir realismo en los personajes mediante el desarrollo de sus sentimientos y personalidades en la historia. Hacer que los personajes representen opiniones diferentes sobre las costumbres y creencias locales.

Hacer la presentación de la situación por intermedio de un comentador. Hacer luego que los personajes establezcan diálogo y expresen puntos de vista opuestos.

Terminar la historia en un momento en el que se tenga que tomar una decisión y el protagonista principal no esté seguro sobre el curso de acción. Es importante que la historia sea corta, el diálogo y la acción animados, y evitar eventos y personajes innecesarios.

La historia debiera incitar a la gente a que tomen partido para poder así iniciar una discusión cuando se termine la narración.

2. Dar instrucciones al narrador y su asistente para que ensayen sus roles hasta que se sientan satisfechos con la representación. Se puede obtener valiosa realimentación para perfeccionar la historia si se pone a prueba la actividad con amigos o miembros de la comunidad.

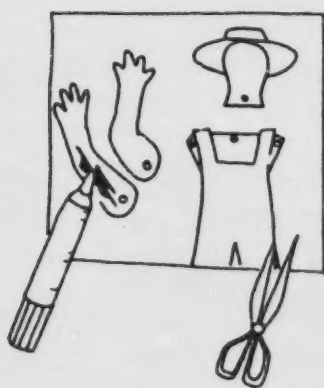
3. Recortar figuras grandes (50-60 cm. de altura) para representar los personajes de la historia. Los maxi-flans se pueden construir con articulaciones movibles y/o con cabezas intercambiables que representen diferentes expresiones faciales. Asegurarse de que los personajes se miren los unos a los otros.

4. Colorear los maxi-flans con marcadores o pintura. Tener un flanelógrafo lo suficientemente grande para reclinar los maxi-flans.
5. Pegar pedazos de papel de lija u otro material áspero en la parte posterior de las figuras para que se adhieran al flanelógrafo.

- PROCEDIMIENTO:
1. El facilitador cuenta la historia hasta el punto en que hay que tomar la decisión.
 2. Simultáneamente mientras se cuenta la historia, otra persona manipula los maxi-flans a medida que aparecen nuevos personajes y se requieren cambios en las expresiones.
 3. Al finalizar, dirigir una discusión del grupo con base en preguntas sobre la historia.

OTROS USOS:

Presentar la historia mediante teatro, chupetiteres, u otros medios. Historias que incorporan mensajes sobre nutrición y salud, pueden hacer que los miembros de la comunidad lleguen a adoptar hábitos benéficos sobre salud y nutrición que se hayan presentado en la historia.



Ejemplo de una Historia: El Amuleto y la Clínica

- PERSONAJES:** Antonia, la madre; Luisa, la abuela; Juan, el padre; Pedro, un amigo de la familia; Miguelito, el niño, el comentador.
- COMENTADOR:** Antonia y Juan están muy tristes porque Miguelito está enfermo con diarrea, tiene el estómago inflado y no quiere comer nada. Cuando nació Miguelito era un niño hermoso, sano y feliz. Ahora es flaco y llora mucho. Averigüemos qué le pasa a Miguelito.
- (Antonia y Luisa están conversando. Cerca a ellas Juan está de pie y permanece callado).
- ANTONIA:** Dígame, abuela, qué tiene Miguelito. ¿No se acuerda cómo era de sano cuando nació? Ahora, mírelo cómo ha cambiado.
- LUISA:** Antonia, por favor no se preocupe. Seguramente se va a mejorar con el amuleto que lleva puesto y el té que usted le da. Ya otros niños se han curado así.
- ANTONIA:** Pero abuela, ¿todavía tiene diarrea y no quiere comer nada! Estoy preocupada.
- LUISA:** Se mejorará, ya verá.
- JUAN:** (Acercándose) Abuela, usted dice que Miguelito se mejorará, ¿pero cuándo? Ya lleva así seis meses.
- ANTONIA:** (Con una expresión de preocupación) Y pensar que estoy embarazada de nuevo. ¿Cómo voy a poder cuidar a tres niños?
- COMENTADOR:** Pedro, un amigo de la familia, llega a la casa y escucha sus inquietudes. (Pedro entra y se mantiene a corta distancia de los demás).
- PEDRO:** Querida Antonia, ¿por qué tanta tristeza? ¿Por qué esa expresión de preocupación?
- ANTONIA:** Compadre, ¿no ha notado que Miguelito está enfermo? Mire esos brazos flacos y qué estómago tan inflado. ¿No sé qué hacer!
- PEDRO:** No se preocupe. Otros niños han estado más enfermos y se han mejorado.

ANTONIA: ¿Y cómo?

PEDRO: En la clínica hay una enfermera que puede curar a Miguelito y decirle a usted cómo prevenir esa enfermedad.

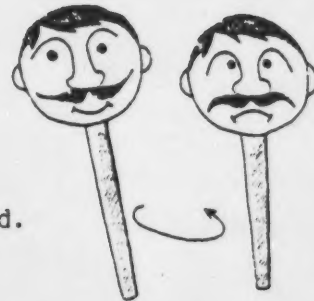
LUISA: Pero Pedro, esos tratamientos no son mejores que el amuleto que lleva puesto y el té que Antonia le da.

ANTONIA: El no se ha mejorado, abuela, tal vez sea preferible que yo lo lleve a la clínica.

COMENTADOR: (A los miembros de la comunidad en la audiencia). ¿Qué haría usted?

Historia de Caridad Brito E. Ilustraciones de César Hernández.
Utilizada en la República Dominicana.

Chupetiteres



PARTICIPANTES: Cualquier reunión de miembros de la comunidad.

TIEMPO: 30 minutos - 1 hora

PROPOSITO: Estimular discusiones de diferentes puntos de vista sobre problemas de la comunidad mediante representaciones humorísticas con títeres.

PREPARATIVOS: Papel grueso o cartón y pintura para dibujar las caras de los títeres y algunos palos planos (5 cm. x 35 cm.)



Dibujar sobre el cartón 2 caras para cada personaje y recortarlas. Pintar expresiones cómicas en una de las caras de cada personaje.

Pegar una cara del títere en un lado del palo y otra en el otro lado. (También es posible construir títeres con personajes de tiras cómicas, animales, o frutas y vegetales de acuerdo a la historia que se presente).

Escribir un guión para la historia teniendo en cuenta los siguientes puntos:

- . La historia debe incluir diálogo entre los personajes y ser humorística.
- . Cada punto de vista debe tener un desarrollo lógico.
- . Hacer que el comentarista haga la presentación de la historia y comentarios graciosos sobre los puntos de vista.
- . Hacer un ensayo de la función antes de presentarla al público.

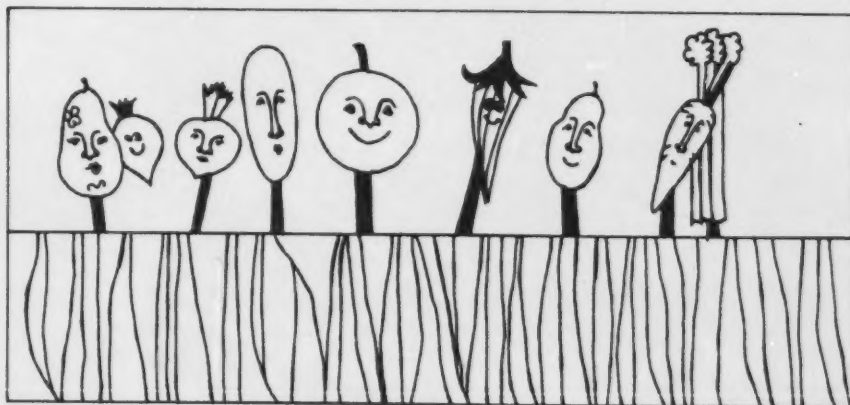
PROCEDIMIENTO: Arreglar el escenario para la presentación de los títeres

1. Los titiriteros que manipulan 1, 2 ó 3 títeres deben permanecer detrás del escenario.
2. Hacer la presentación de los chupetiteres a los miembros de la comunidad. Se puede leer el guión o tocar una grabación de este.
3. Terminar la representación con el comentarista preguntando a la audiencia "¿Quién creen que tiene la razón?" o "¿Qué haría usted?"

OTROS USOS:

Una función de chupetiteres también puede inventarse para transmitir mensajes nutricionales de una manera divertida. En la República Dominicana se utilizaron títeres de vegetales en un concurso de "valor nutricional". El comentarista presentó los diversos vegetales, haciendo comentarios graciosos sobre cada uno. Los participantes escogen el ganador del "concurso" y explican por qué.

Los títeres y el teatro se han utilizado para entretener y comunicar en muchas culturas. Tienen la ventaja de no tener ego y poder decirle a la audiencia lo que quieren y salirse con la suya. Son adaptables y los guiones pueden cambiarse para grupos diferentes.



Ejemplo de una Función de Chupetiteres: Juanito Quiere Comer Huevo

- PERSONAJES: Ma, la mamá; Juanito, el niño; José, el padre, el comentador.
- COMENTADOR: Damas y caballeros, tomemos un momento para escuchar la historia de "Juanito quiere huevo". Presentando a ... José (José aparece, inclina la cabeza, desaparece de la escena) ... Ma (Ma aparece, saluda, desaparece de la escena) ... y ¡Juanito! (Juanito aparece, agita las manos, desaparece de la escena). Sale el comentador.
- MA: ¡Juanito, Juanito! Escucha, la gallina está cacareando de nuevo. Tal vez puso otro huevo. Ve a traer el huevo y ponlo en la canasta con los otros.
- JUANITO: Sí, Ma. ¿Puedo comer uno, Ma? Lo quiero hervido.
- MA: No, no puedes. Deja los huevos quietos. Tan pronto como tengamos suficientes, voy a venderlos al mercado.
- JUANITO: ¿No puedo comer uno? ¡Solamente uno, Ma! La maestra dice que los niños tienen que comer huevo para ser sanos e inteligentes.
- MA: ¡Muchachito testarudo! (Levantando la voz) ¡Cógelos todos! ¡Hiérvelos todos! ¡Para que te vuelvas sano! ¡E inteligente! ¡Estúpido ...!
- JUANITO: (Comenzando a llorar) Ohhh, solo uno, Ma ...
- MA: (Gruñendo) ¡Cállate la boca! ¡Vete!
- COMENTADOR: Quiere comer huevo ... Qué suerte la suya. ¡Ni su propio padre nunca come huevo! ¡Ja ja ja!
- MA: Estoy recogiendo para venderlos.
- JOSE: Ahh, dale uno, pues ... Es mejor que tenerlo llorando.
- MA: (Comenzando a enojarse) ¿Darle solamente uno? No hay sino 12. Además, acaba de comer arroz.
- COMENTADOR: ¿Necesitará un huevo si ya ha comido arroz?
- JOSE: Ma, dale uno. ¿Si quiere uno, por qué no dárselo? ¿Por qué esperar a que se enferme para darle toda clase de alimentos diferentes?

SALUD CASA ASEO



Una _____ oscura, húmeda y sucia puede traer enfermedad a su familia. Abra las ventanas para dejar entrar la luz y el aire fresco. Mantenga limpio el piso y ponga la basura en un lugar designado.

El _____ en la casa es para la _____ de la familia.

La Señora Fernández dice: _____

“¿Porque no están enfermos cuando su casa es como un nido de ratas?”





Nutrición Embarazada

Una mujer que está _____ necesita
comer comida que alimenta para que
ella y su niño tengan fuerza y salud.

La _____ es muy importante para
la mujer embarazada.

Historieta Cómica / Fotonovela

PARTICIPANTES: Un grupo pequeño de participantes en un taller para el desarrollo de materiales.

TIEMPO: Aproximadamente 2½ días del taller.

PROPOSITO: Involucrar a los agentes comunitarios en el diseño de historietas y/o fotonovelas, para presentar mensajes prioritarios de salud y nutrición.

PREPARATIVOS: Los siguientes materiales: papel ordinario, lápices, grapadora, grapas.

Para la historieta cómica:
ejemplares de historietas
mimeógrafo
esténciles
papel para mimeógrafo
punzón

Un dibujante debiera estar presente para asesorar a los participantes.

Para la fotonovela:
ejemplares de fotonovelas
cámara de 35 mm. con flash
3 rollos de película en blanco y negro de 35 mm.
tijeras
pegante

- PROCEDIMIENTO:**
1. Dar a cada participante un ejemplar de una historieta cómica o de una fotonovela. Dedicar aproximadamente media hora para discutir sus ventajas (por ejemplo, la gente disfruta de los materiales y puede leerlos en el hogar) y desventajas (por ejemplo, son costosos y no son una actividad de aprendizaje grupal).
 2. Pedir al grupo que escoja un mensaje prioritario o un conjunto de mensajes íntimamente relacionados. (Ver "Mensajes Prioritarios", página 61).
 3. Solicitar al grupo que invente una historia interesante con base en el mensaje prioritario.
 4. Dividir la historia en 24 eventos.

- (3 horas) 5. Dividir 6 hojas de papel en 4 cuadros. Numerar los cuadros de 1 a 24. Describir en cada cuadro el dibujo (para la historieta) o foto (para la fotonovela) necesarios para representar ese evento en particular.
6. En el mismo cuadro, escribir el diálogo correspondiente al dibujo o foto.
- (4 horas) 7. Para la historieta cómica, pedir al dibujante que dibuje las escenas apropiadas en los estenciles. La portada debe ser dibujada en un solo estencil. Ocho cuadros de escenas se dibujan en cada uno de los otros tres estenciles.

Lado Izquierdo	Lado Derecho
Estencil 1: Escenas 1, 2, 3, 4	21, 22, 23, 24
Estencil 2: Escenas 17, 18, 19, 20	5, 6, 7, 8
Estencil 3: Escenas 9, 10, 11, 12	13, 14, 15, 16
Estencil 4: En blanco (contraportada)	Escena de la portada y título.

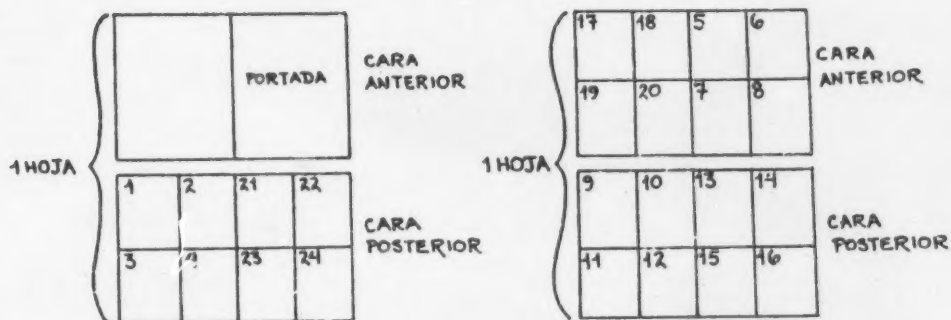
Dos hojas de papel se necesitan para cada revista de historietas de 8 páginas. Cada hoja de papel se mimeografía por ambos lados. El Estencil 4 debe ser mimeografiado en el anverso del estencil; el estencil 3 en el anverso del estencil 2. Las hojas pueden luego doblarse de manera que formen un libro.

- (2 horas) 8. Para la fotonovela el grupo tendrá una sesión de fotografías en la aldea. Debe prepararse una lista de actores y ayudantes. Las responsabilidades de director, coordinador, ayudante y fotógrafo se dividen entre los miembros del grupo. Se toman tres fotos para cada escena.
9. Si la película puede revelarse pronto, debiera hacerse durante el tiempo dedicado al taller. Luego el grupo selecciona las mejores fotos, recorta el fondo a fin de resaltar las figuras que interesan, y pega las fotografías en hojas de papel siguiendo el mismo trazado que se utiliza con el mimeógrafo. Estas hojas luego se fotocopian, se ordenan y se engrapan.
- (2 horas) 10. Las historietas y las fotonovelas pueden ponerse a prueba en aldeas cercanas. Si la fotonovela no puede terminarse durante el taller, hacer la prueba con otros ejemplares. La fotonovela diseñada por el grupo puede ser producida y enviada a los participantes más tarde.

- (1 hora) 11. Discutir las visitas a la aldea. ¿Cómo pueden perfeccionarse los materiales o la presentación?
- (1 hora) 12. Si este grupo es parte de un grupo más grande, pedirles que compartan sus experiencias con historietas y fotonovelas con los otros participantes del taller.

Las historietas y fotonovelas las disfrutaban los que saben leer así como también los analfabetos. Las historias son leídas y discutidas en sesiones de grupo y los dibujos o fotos son un recordatorio de la historia una vez que las llevan a su hogar.

Utilizado por el taller de Indonesia.



Presentación de Transparencias

PARTICIPANTES: Un grupo pequeño de participantes en un taller para producción de materiales. Debe haber aldeas cercanas para poner a prueba los materiales.

TIEMPO: Aproximadamente 2½ días del taller.

PROPOSITO: Dar a los participantes la oportunidad para diseñar y preparar una presentación de transparencias. (Esto se hace durante el taller aprovechando que hay recursos para presentar las transparencias a la comunidad).

PREPARATIVOS: Se necesitará tener el siguiente equipo disponible:
una presentación de transparencias sencilla y bien diseñada
un proyector de transparencias que funcione con pilas
(utilizar un proyector que funcione con corriente eléctrica solamente si todos los agentes tienen acceso a este tipo de proyector y a fuentes confiables de electricidad)
una cámara de 35 mm. con flash
3 rollos de película de color de 35 mm. para transparencias (de 36 exposiciones cada uno)
hojas de papel

PROCEDIMIENTO: 1. A manera de introducción, hacer la presentación de una función de transparencias. Solicitar al grupo comentarios sobre la presentación. "¿Cuál fue el mensaje que se presentó?" "¿Qué tipo de ambiente se utilizó?" "¿Qué tal la calidad de los actores?"

Preguntar al grupo si les gustaría producir su propia presentación.

2. Explicar que el primer paso es escoger un tópico o mensaje prioritario. (Algunas presentaciones pueden contener más de un mensaje prioritario si estos están íntimamente relacionados).

Si el grupo no ha participado aún en la creación de mensajes prioritarios, realizar la actividad de la página 61-62.

3. Una vez que se ha seleccionado el mensaje prioritario, pedir al grupo que invente una historia interesante basada en el mensaje. Solicitar que hagan una lista de aquellos puntos que contribuyen a que una historia sea interesante, por ejemplo: que incluya costumbres locales, que sea humorística.

4. Dividir la historia en 18 eventos.
5. Tener 5 hojas de papel. Dividir cada hoja en 2 columnas de cuatro cuadros. La columna de la izquierda es para el diálogo de la presentación. La columna de la derecha es para una descripción de las escenas que van a ser fotografiadas.

Preparar las hojas de papel de la manera siguiente:

<u>Diálogo</u>	<u>Foto</u>
A. "Esta presentación se titula ..."	A. <u>Título</u> de la historia
B. "Fue preparada por ..."	B. <u>Créditos</u> : Incluir los nombres de todos los miembros del grupo.
C. Escribir el <u>diálogo</u> para la transparencia correspondiente al inicio de...	C. (Describir la fotografía que debe ser tomada para representar el primer evento).
D. <u>Diálogo</u> para la segunda transparencia.	D. (Describir la fotografía para el segundo evento).

Los cuadros de las otras páginas se numeran de 5 a 20 y se llenan con el diálogo y la descripción de las fotografías para las otras escenas.

6. Se planifica luego una visita a una aldea para fotografiar las escenas necesarias para la historia. Solicitar voluntarios entre los miembros del grupo para que desempeñen los roles de director, ayudante, fotógrafo, y coordinador. (Estos roles pueden ser adaptados de acuerdo a las necesidades). Pedir a un miembro del grupo que escriba un guión para la presentación de manera que se pueda leer a la audiencia al mismo tiempo que se muestran las transparencias.
7. Durante la visita a la aldea se solicitan voluntarios para que actúen en la presentación. El coordinador debe asegurarse que sólo estén presentes las personas que se requieren para cada escena.
8. Al regresar al taller, el grupo hace un examen de la visita a la aldea, discute cómo mejorar la presentación y si es necesario revisar el guión.

9. También es conveniente que el grupo practique con la operación del proyector. Una manera excelente de practicar es animar a los participantes a que hagan la presentación en una aldea cercana.
10. Después del taller los especialistas en medios pueden preparar los títulos para la presentación, revelar las transparencias y colocarlas en orden. El juego original de transparencias podría prestarse a los miembros del grupo, turnándose cada uno según las actividades programadas, o se podría mandar hacer una copia para cada agente.

Los agentes comunitarios de nutrición en Indonesia trabajaron con entusiasmo en la preparación y utilización de las presentaciones de transparencias. Si tuvieron algunas dificultades para mantener el suministro apropiado de baterías para los proyectores y para encontrar salones suficientemente oscuros para hacer la presentación.

Diseñada y utilizada por el Equipo del Taller de Entrenamiento de Indonesia.

Juegos de Cartas

PARTICIPANTES: Un grupo pequeño de agentes comunitarios en un taller para el desarrollo de materiales.

TIEMPO: Aproximadamente 2½ días del taller.

PROPOSITO: Asesorar a los agentes en el diseño y producción de juegos de cartas. (Nota: Los aldeanos encuentran entretenidos los juegos de cartas, además de servirles para aprender sobre salud y nutrición. En esta actividad se describe sólo uno de la gran variedad de juegos de cartas).

PREPARATIVOS: Se necesitan los siguientes materiales:

hojas del papel que se utiliza para elaborar afiches
pintura o marcadores de colores
tijeras
papel ordinario
una lista de mensajes prioritarios
una lista de problemas de la comunidad
una muestra de un juego de cartas

- PROCEDIMIENTO:**
1. Explicar las reglas del juego al grupo y jugar una vez. Preguntar a los participantes cómo se sintieron durante el juego. Discutir las ventajas de utilizar este método sencillo y divertido de educación nutricional y de salud. Preguntarles si les gustaría inventar un juego de cartas para salud/nutrición.
 2. Repasar la lista de problemas de la comunidad y mensajes prioritarios. Si no existe una lista, hacer que los participantes elaboren una (ver "Mensajes Prioritarios", página 61-62).
 3. Escoger 25 problemas de la lista. Escribir las correspondientes 25 soluciones o mensajes prioritarios.
 4. Recortar 52 cartas (tarjetas de 6 cm. x 8 cm.) utilizando las hojas de papel para hacer afiches. En 25 cartas dibujar escenas para ilustrar los problemas. En 25 cartas dibujar escenas para ilustrar las soluciones. Utilizar palabras solamente si es necesario. Si hay un dibujante disponible pedirle que prepare las ilustraciones y solicitar a los participantes que las coloreen.
 5. Hacer comodines con las dos cartas que sobran.

6. Hay muchos juegos en los que se pueden utilizar estas cartas. Ensayar el siguiente (para 5 jugadores y 1 facilitador).
 - a. El facilitador reparte 5 cartas de soluciones a cada jugador. Las cartas de problemas se colocan luego boca abajo sobre la mesa.
 - b. Se voltea una carta de problemas. Los jugadores buscan si tienen en su mano la carta de solución, la colocan con la carta de problemas y explican por qué es una solución al problema.
 - c. Se voltea otra carta de problemas, y los jugadores de nuevo buscan la correspondiente carta de solución. Se continúa así hasta que un jugador se deshaga de todas sus cartas. Este jugador gana el juego.
7. Hacer que los participantes pongan a prueba el juego en una aldea cercana (ver "Visitas a las Aldeas", página 25). Preguntar a la comunidad cuáles ilustraciones no son fácilmente comprensibles. ¿Es el juego interesante? ¿Cómo se puede mejorar?
8. Regresar al taller y efectuar las modificaciones necesarias. Después del taller el especialista en medios que es miembro del equipo de entrenamiento puede hacer que reproduzcan el juego de cartas mediante serigrafía, offset, o mimeografiado.
9. Si este grupo de participantes es parte de un taller más grande, pedirles que compartan sus experiencias con todo el grupo.

Cuando este juego fue inventado por un grupo de un taller en Indonesia, fue puesto a prueba en muchas aldeas y se efectuaron por lo menos cuatro revisiones. Un ejemplar de muestra puede solicitarse a Save The Children. Es posible que su grupo conozca otros juegos de cartas que puedan adaptarse a salud y nutrición.

Esta actividad fue utilizada por el equipo de planificación del taller de Indonesia. El juego fue diseñado por un grupo del taller con la asesoría de Craig Thorburn y Samsul Alam.

Prueba Preliminar de Materiales

PARTICIPANTES: Una reunión con miembros de la comunidad cerca del lugar del taller.

TIEMPO: 2-3 horas.

PROPOSITO: Determinar si el material de aprendizaje, el mensaje, y la metodología son comprendidos por los miembros de la comunidad y capturan su interés.

Las modificaciones que se hagan a un material o mensaje, como resultado de someterlo a prueba, contribuyen a su mayor utilidad y efectividad.

PREPARATIVOS: Por lo general esta actividad se realiza con un equipo del taller. El equipo decide qué actividad de aprendizaje será puesta a prueba durante la visita a la aldea. Con anticipación, ponerse de acuerdo con la comunidad para efectuar la reunión.

Preparar los materiales necesarios para la actividad de aprendizaje. Decidir qué rol asumirá cada miembro del equipo durante la reunión. Debe haber por lo menos un facilitador y un observador. Otros miembros también pueden observar.

Discutir aquellos puntos de interés al realizar la prueba. Algunos puntos que se debe tener en cuenta al observar la actividad son:

- ¿Comprende la gente las palabras? Si no, ¿cuáles?
- ¿Despierta interés la historia? Si no, ¿por qué?
- ¿Estimula la metodología la participación? ¿Hay comunicación de ideas entre los participantes? Si no, ¿cómo se puede fomentar?
- ¿Comprende la gente las ilustraciones? ¿Representan éstas de manera real la situación de la comunidad? Si no, ¿qué modificaciones deben hacerse?

Ensayar la actividad enfrente de los otros equipos antes de realizar la visita.

- PROCEDIMIENTO:**
1. En la reunión con la comunidad, explicar que se van a poner a prueba algunos materiales que se están desarrollando en el taller.
 2. Al hacer la introducción de la actividad, explicar de qué se trata, por ejemplo, narrar un cuento con chupetiteres.

3. Realizar la actividad. Simultáneamente, otros miembros del equipo observan la actividad y las reacciones de los miembros de la comunidad.
4. Después de terminar, preguntar a los miembros de la comunidad qué les gustó, si entendieron las ilustraciones o la historia, y qué comentarios les gustaría hacer.
5. Al regresar al lugar del taller, discutir la actividad realizada. Tener en cuenta los puntos que presenten los observadores. Para cada punto presentado, hacer una lista de los cambios necesarios en el material, el mensaje o la metodología.
6. Modificar el material con la ayuda del dibujante y otros miembros del equipo.

La visita a la aldea para poner a prueba actividades de aprendizaje resultó en algunos cambios a los materiales que se estaban desarrollando en el taller. El proceso de poner a prueba los materiales continúa cuando los agentes los utilizan al regresar a sus comunidades.

Lleva algún tiempo para que los agentes modifiquen sus métodos de trabajo con la comunidad, especialmente para que se sientan cómodos utilizando la metodología participativa. Al principio, es posible que pierdan el control y asuman el rol tradicional, a pesar del material que estén utilizando. Los entrenadores necesitarán animar a los agentes para que practiquen la nueva metodología.

Utilizada en Indonesia y la República Dominicana.

B. Aprendizaje de la Nutrición con la Comunidad

Una vez que los agentes comunitarios han diseñado el mensaje y preparado o escogido los materiales que utilizarán, el paso siguiente es utilizar el material en una reunión con un grupo de la comunidad. Las actividades y materiales que se presentan en este capítulo fueron desarrolladas por agentes participantes con base en las necesidades de las comunidades donde trabajan. Estos mensajes y materiales pueden adaptarse a otros medios culturales.

Se describen en esta sección los mensajes y materiales que desarrollamos en nuestros talleres. Los interesados en obtener ejemplares de muestra de los materiales creados en Indonesia pueden solicitarlos a Save The Children.

Se incluyen actividades de aprendizaje sobre el valor de los alimentos, prevención de la diarrea en los niños, cultivo de verduras para consumo local, preparación de alimentos para el destete y purés de verduras, utilización de la composta y prevención de problemas de salud. Estos ejemplos dan una idea de la diversidad de mensajes y materiales que pueden desarrollarse con base en necesidades identificadas con miembros de la comunidad.

Es también importante poner a prueba todos los materiales y mensajes desarrollados durante el taller. Casi con seguridad tendrán que ser modificados antes que los agentes puedan utilizarlos en sus propias comunidades. La prueba durante el taller proporciona, además, una oportunidad para que los agentes utilicen el material como parte de una metodología participativa y se sientan cómodos con este nuevo enfoque educativo.

Después del taller, durante las visitas de seguimiento, el coordinador del proyecto discute, entre otros, los siguientes asuntos con los agentes de salud: si el material es adecuado para ser utilizado con la comunidad, con qué grupos es la metodología adecuada, y qué pueden los miembros de la comunidad aprender de los mensajes.

Los resultados también pueden ser discutidos en los talleres subsiguientes. Es importante hacerlo y animar a los agentes para que utilicen los materiales y mensajes. Es posible que al principio se sientan un poco incómodos con la metodología participativa ya que no están indicando a los miembros de la comunidad qué hacer ni encargándose de los proyectos, tal como tradicionalmente han sido entrenados.

Afiches Comparativos: Valor de los Alimentos

- PARTICIPANTES:** Una reunión de la comunidad, clase de educación nutricional, o reunión de mujeres en un centro de nutrición o clínica.
- TIEMPO:** 45 minutos
- PROPOSITO:** Dar oportunidad a los miembros de la comunidad para que analicen por qué existe un problema y presenten formas de lograr una alternativa posible. Por ejemplo: discutir con miembros de la comunidad la importancia de comer alimentos variados para promover buen crecimiento, fuerza y salud en los miembros de la familia.
- PREPARATIVOS:** Durante el taller, pedir al dibujante que prepare un juego de afiches comparativos (30 cm. por 40 cm.) para presentar el mensaje prioritario. Los dos afiches en cada juego deben representar un problema y una alternativa positiva que puedan compararse y discutirse.

En la República Dominicana, uno de los mensajes prioritarios desarrollados fue "Se debe consumir diferentes alimentos nutritivos para promover el crecimiento de los niños, la fuerza de los hombres que trabajan, y la salud de las madres". Tres juegos de afiches fueron diseñados por el dibujante local para representar los problemas y las alternativas positivas. Los agentes de salud contribuyeron al diseño de los afiches y sugirieron que en cada juego, los personajes estuvieran vestidos de la misma forma y el escenario del fondo fuera similar.

Se crearon los siguientes afiches comparativos sobre el valor de los alimentos:

1. Un hombre flaco que parece cansado y se reclina contra su azadón en medio de un maizal.

El mismo hombre con apariencia de vigor utiliza su azadón para desyerbar el maizal.

2. Una mujer de tez pálida y apariencia fatigada está sentada cerca de la mesa de la cocina.

La misma mujer con apariencia saludable está preparando alimentos en la cocina.

3. Un niño de tres años, delgado y débil, sentado en un banco.

El mismo niño, sano y fuerte, jugando pelota.



Preparar recortes (8 cm.) de alimentos consumidos localmente: por ejemplo, arroz, maíz, frijoles, calabaza, pescado, huevos, leche, verduras y fruta. Tener dos para cada alimento.

Utilizar un flanelógrafo o una pizarra y cinta pegante para colocar los afiches.

Nota: En vez de afiches, pueden utilizarse fotografías en blanco y negro.

PROCEDIMIENTO:

1. Colocar los afiches del niño delgado, el hombre débil y la mujer pálida. Pedir a los participantes comentarios sobre lo que ven en cada afiche.
2. Solicitar voluntarios para que escojan recortes de los alimentos consumidos por cada miembro de la familia y los coloquen al lado de cada afiche.
3. Colocar los afiches comparativos de las mismas personas con apariencia saludable. Preguntar a los participantes cuál es la situación que se representa en cada uno de estos afiches y en qué se diferencia del primer juego.
4. Solicitar voluntarios para que seleccionen alimentos que puedan contribuir a la salud, crecimiento y vigor. Pedirles que los coloquen al lado del segundo juego de afiches.
5. Preguntar a los asistentes qué contribuyó, en su opinión, a las diferencias en las personas de los afiches. Preguntarles si esta situación existe en su comunidad y qué se podría hacer para remediarla.



Los afiches comparativos pueden estimular buenas discusiones sobre asuntos relacionados con salud y nutrición. Una discusión de las diferencias percibidas por los miembros de la comunidad puede utilizarse para analizar por qué existen y lo que la comunidad puede hacer para modificar la situación. Esta actividad puede motivar a los miembros de la comunidad para que planifiquen proyectos para resolver las causas del problema presentado.

Afiches de Problemas: Diarrea

PARTICIPANTES: Una reunión de la comunidad o de un grupo de mujeres para discutir la prevención de problemas de salud.

TIEMPO: 45 minutos - 1 hora

PROPOSITO: Involucrar a los miembros de la comunidad en el análisis de las causas y formas para prevenir problemas de salud y nutrición en la aldea (en este caso, diarrea en los niños).

PREPARATIVOS: Preparar 2 afiches grandes (30 cm. por 40 cm.) de papel grueso. Un afiche representa el problema de salud y el otro representa la situación opuesta, de buena salud.

En tarjetas pequeñas (16 cm. por 12 cm.) representar diferentes causas de los problemas de salud y diferentes formas de prevenir el problema para lograr una situación de buena salud.

Los participantes en la República Dominicana prepararon afiches de problemas sobre diarrea.

1. Preparar 2 afiches grandes - uno que represente un niño delgado y enfermo y el otro un niño sano (pueden ser serigrafiados).
2. Preparar 2 juegos de tarjetas pequeñas: un juego tiene dibujos de las causas de la diarrea, tales como las moscas que se posan sobre alimentos sin cubrir, un niño defecando a campo abierto, animales dentro de la vivienda, etc. El otro juego representa formas de prevenir la diarrea en los niños, como agua hirviendo, una madre amamantando a su niño, una letrina, etc.
3. Pegar los afiches y las tarjetas en la pared o pizarra.

- PROCEDIMIENTO:**
1. Mostrar el afiche del niño enfermo con diarrea y preguntar a los participantes cuáles son las características.
 2. Mostrar el afiche del niño sano y preguntar cuáles son las características.
 3. Colocar las tarjetas pequeñas sobre una mesa.
 4. Solicitar voluntarios para que, uno por uno, seleccionen una tarjeta y la coloquen al lado de uno de los afiches. La persona explica por qué la colocó ahí.

5. Preguntar a los participantes qué se podría hacer para prevenir la diarrea en la comunidad.

OTROS USOS:

A. Colocar los dos afiches grandes a la vista del público y discutir las características de cada uno. Preguntar a los participantes cuáles son las causas de la diarrea y a medida que se mencionan causas para las que hay una tarjeta, pedirle a la persona que coloque la tarjeta al lado del afiche del niño enfermo.

Preguntar qué formas hay para prevenir la diarrea y tener un niño sano. A medida que la gente menciona formas para las que hay una tarjeta, hacer que la coloquen al lado del afiche del niño sano.

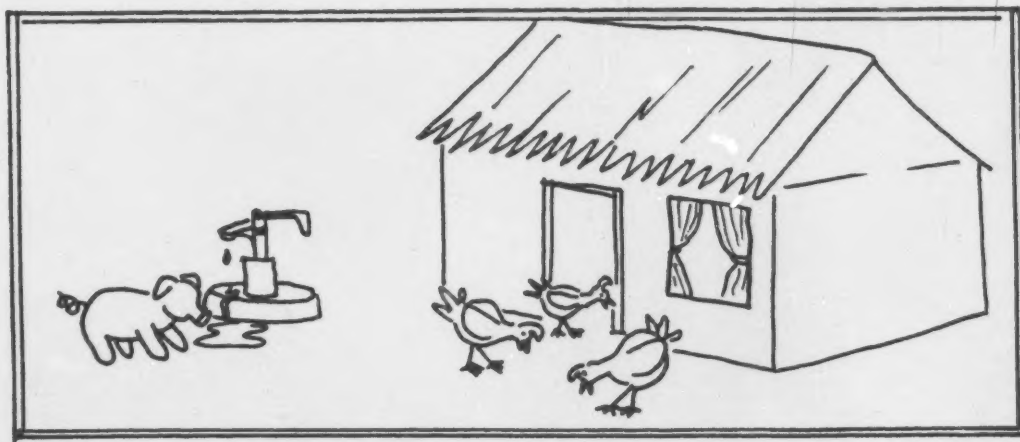
Discutir con los participantes qué podrían hacer para ayudar a prevenir la diarrea en su comunidad.

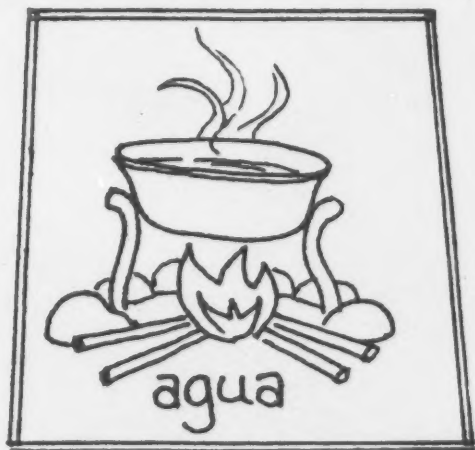
B. Colocar ambos afiches a la vista del público con las tarjetas pequeñas alrededor - las tarjetas de "causas" alrededor del afiche del niño enfermo, y las tarjetas de "prevención" alrededor del afiche del niño sano. Solicitar voluntarios para que expliquen por qué cada tarjeta se ha colocado cerca del afiche.

En la República Dominicana la diarrea es uno de los principales problemas de salud que afectan a los niños pequeños. Los agentes salubristas y los miembros de la comunidad están conscientes de que es un problema importante que vale la pena resolver para ayudar a prevenir muertes en la población infantil.

Al ser examinados en un taller en la República Dominicana, los participantes mencionaron que este material les fue útil en su trabajo ya que promueve el análisis del problema e involucra a la gente en la discusión de las soluciones.

Diseño de Felipe Orrego, Solange Muller y Antonia Camargo (México). Ilustraciones de César Hernández. Utilizada en la República Dominicana.





Secuencia de Afiches: Producción de Verduras

PARTICIPANTES: Una reunión de la comunidad.

TIEMPO: 1 hora

PROPOSITO: Involucrar a los miembros de la comunidad en el análisis de un problema específico y discutir sus causas y soluciones.

Ejemplo: Analizar los factores que contribuyen a la desnutrición de los niños y discutir cómo el cultivo de verduras puede mejorar la situación.

PREPARATIVOS: Seleccionar un mensaje prioritario y preparar varios juegos de afiches. (En la República Dominicana uno de los problemas identificados por los agentes salubristas y los miembros de la comunidad fue la desnutrición de los niños, para lo cual desarrollaron 13 afiches en serie sobre la producción de verduras).

Preparar 8-10 afiches (30 cm. por 40 cm.) que representen situaciones relacionadas con la producción familiar de verduras. Un afiche podría representar una familia - el padre, y la madre con un niño flaco en sus brazos, de pie enfrente de su casa. Otros afiches podrían tener escenas específicas de una huerta con verduras, la familia trabajando en la huerta, la mujer vendiendo verduras, mientras que otros debieran representar diferentes tipos de interacción entre personas. Algunos personajes debieran aparecer repetidamente en varios de los afiches a fin de que se pueda hilar una historia.

- PROCEDIMIENTO:**
1. A manera de introducción mostrar el afiche de la familia y explicar que el niño está desnutrido y enfermo y que los padres están preocupados ya que dos de sus niños han muerto.
 2. Solicitar voluntarios para que formen 1-2 grupos pequeños con 4-5 personas por grupo. Pedirle al primer grupo que seleccione 5 ó 6 afiches e invente una historia sobre la situación. Dar 10-15 minutos para la creación de la historia.
 3. Cuando el grupo esté listo, los miembros presentan su historia a los demás. Una persona puede contar la historia mientras los otros sostienen los correspondientes afiches.

4. Pedir al segundo grupo que seleccione 5 ó 6 afiches para crear la historia que representarán ante los demás.
5. Una vez que las historias han sido contadas, discutir cada una y cómo afrontó la familia el problema. Tomar nota de que probablemente habrá diferentes soluciones y podría preguntarse cuáles serían viables dada la situación particular en cada comunidad.

OTROS USOS:

A. Presentar el problema de insuficiencia de verduras durante una reunión de la comunidad y solicitar voluntarios para que seleccionen aquellos afiches que, en su opinión, representan posibles soluciones. Hacer que cada persona explique el afiche y sus razones para escogerlo como una posible solución al problema.

B. Colocar los afiches en un cierto orden comenzando con el afiche de la familia triste. Desarrollar una historia corta con su correspondiente solución y presentarla a los miembros de la comunidad. Al finalizar la historia, preguntar a los asistentes qué podrían hacer en su propia comunidad para resolver una situación similar.

C. Tal como se mencionó, los afiches en serie pueden desarrollarse para diferentes tópicos. Un juego de afiches fue desarrollado para la Dieta Durante el Embarazo por Marisela Bodden y Carmen Gravely en la República Dominicana.

Con los afiches en serie se presenta una situación o problema que existe en la comunidad y, mediante historias, los miembros de la comunidad expresan sus opiniones sobre causas y soluciones.

Estos afiches fueron utilizados ampliamente por los agentes extensionistas en reuniones con la comunidad, y mediante las historias, la gente expresó sus ideas sobre por qué no se cultivan verduras localmente, como, por ejemplo, falta de agua y falta de semillas. En una comunidad la gente se organizó para resolver estos problemas y comenzar a producir verduras. Los agentes comunitarios recibieron entrenamiento sobre cultivos y ayudaron a los miembros de la comunidad a preparar sus huertas.

Diseñada por el grupo del taller de la República Dominicana - Dr. José Santana, Severino Alcántara, Zereida Adames. Asistencia técnica de Caridad Brito E. y Carmen Mercado. Ilustraciones originales de César Hernández.

Tarjetas-Afiches: Nasi-Tim puré

Un Alimento Nutritivo para Bebés

PARTICIPANTES: Una reunión de mujeres de la aldea, club de madres o programa de alimentación suplementaria al cual asisten madres y niños.

TIEMPO: 45 minutos (un poco más si se incluye una demostración).

PROPOSITO: Proporcionar una guía paso a paso para resolver problemas de nutrición o salud.

Ejemplo: Enseñar a mujeres de la comunidad la importancia de complementar la dieta de sus bebés con alimentos nutritivos.

PREPARATIVOS: Diseñar tarjetas-afiche para un procedimiento paso a paso. Nasi-tim es un ejemplo específico desarrollado en Indonesia. Hacer tarjetas de los pasos que se requieren para preparar nasi-tim - un alimento nutritivo para niños de 6 o más meses. Cada tarjeta-afiche tiene un mensaje escrito en su parte posterior. Los siguientes afiches se elaboraron:

1. Madre dando pecho a su bebé.
2. Madre dando frutas en puré y jugos al bebé.
3. Pescado, hortalizas de hojas verdes, y arroz para el nasi-tim.
4. Otras verduras y alimentos ricos en proteínas disponibles localmente.
5. Madre lavando las hortalizas.
6. Cortando las hortalizas en pequeños trozos.
7. Cocinando los alimentos - arroz y pescado - en una olla tapada.
8. Añadiendo las hortalizas a la olla.
9. Majando el nasi-tim con una cuchara.
10. Colocando el alimento y dejándolo enfriar.
11. Madre dando de comer el nasi-tim al bebé.
12. Madre dando pecho a su bebé.

Nota: También se pueden utilizar afiches que muestren cómo se preparan alimentos para la familia. Utilizar arroz cocinado para la familia y agregar pescado cocido, carne o frijoles. Añadir verduras. Majar el alimento y colarlo.

PROCEDIMIENTO:

1. Familiarizarse con las ilustraciones y el texto.
2. Mostrar cada tarjeta y explicarla a los participantes. Pasar la tarjeta a los asistentes a fin de fomentar mayor participación en la discusión.

3. Al presentar los dibujos de los alimentos utilizados, preguntar a los participantes qué alimentos locales podrían utilizarse para preparar el nutritivo nasi-tim. Explicar cómo preparar los alimentos utilizados en nasi-tim.
4. Después de mostrar todas las tarjetas, preguntar a las madres por qué es importante darles a sus bebés alimentos nutritivos.

Nota: Es probable que algunas familias no estén en capacidad de preparar el nasi-tim especial para bebés. Se recomienda que estas familias den a sus niños de los mismos alimentos que ellos consumen. Mostrar las tarjetas de los alimentos que podrían ser utilizados y explicar que las madres pueden majar y colar los alimentos fácilmente. Aconsejar a las madres que, si es posible, agreguen hortalizas de hojas verdes y proteína.

Estas ilustraciones son especialmente efectivas cuando se utilizan junto con una demostración de cómo preparar los alimentos. El agente puede hacer circular la tarjeta correspondiente y discutirla con las mujeres antes de presentar el paso siguiente.

Las ilustraciones se pueden adaptar según la disponibilidad de alimentos en la comunidad.

Las tarjetas-afiche pueden elaborarse también para otros tópicos de salud y nutrición de acuerdo a los problemas de la comunidad. Asimismo pueden utilizarse para dar mayor realce al visitar el hogar y discutir con la madre el destete de su niño.

Diseñada por el grupo del taller de Indonesia. Asistencia técnica de Siti Sundari, Craig Thorburn y Nancy Terreri. Ilustraciones originales de Trya Yudhantara.



Recetas Ilustradas Purés de Fruta

PARTICIPANTES: Un grupo pequeño de madres con sus bebés.

TIEMPO: 2-3 horas

PROPOSITO: Suministrar a las madres recetas ilustradas de alimentos preparados durante una demostración para que puedan prepararlos en su hogar.

Ejemplo: Animar a las madres para que den a sus bebés purés de frutas y verduras y darles recetas ilustradas que puedan llevar a su casa después de la demostración.

PREPARATIVOS: Tener papel, marcadores, y un estencil para reproducir las recetas.

1. Diseñar las recetas ilustradas con base en dibujos sencillos para explicar los pasos en la preparación del alimento. Seleccionar las frutas o verduras cuya preparación se quiere explicar a las madres, (bananas, papaya, naranjas, papas, calabaza, etc.). Tener los utensilios necesarios para la demostración.

2. En una página dibujar ilustraciones de los pasos para preparar un puré, como en el ejemplo del puré de papaya:

Lavar la fruta o verdura
Cortarla y pelarla
Majarla con un tenedor o cuchara
Agregar algunas gotas de jugo de limón

(Estos pasos pueden mimeografiarse y entregar una copia a cada madre).

3. Tener cucharas para que las madres y los bebés puedan probar el alimento.

PROCEDIMIENTO: 1. Explicar a las madres lo que se va a preparar y los utensilios necesarios.

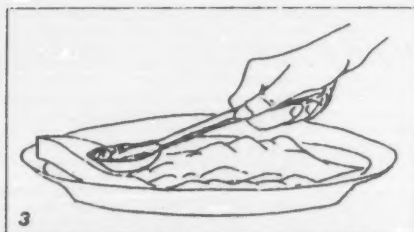
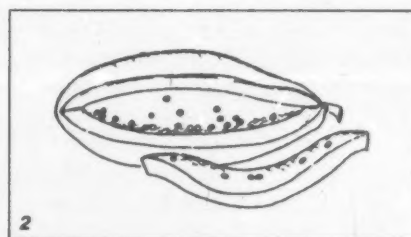
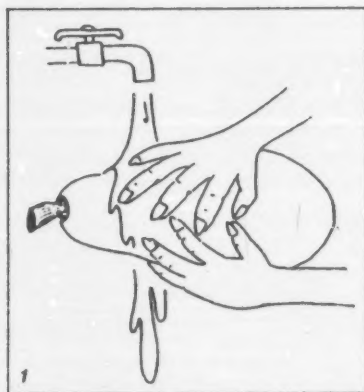
2. Lavar la fruta o verdura bajo agua corriente y preguntar a las madres por qué es importante hacer esto.

3. Pelar con cuidado la fruta o verdura y cortarla en pequeños pedazos. Si es necesario, cocinarla en un poquito de agua. Explicar por qué es esto importante para conservar el valor nutricional.

4. Dejar enfriar el alimento y majarlo con un tenedor o cuchara.
5. Dar a cada madre una receta ilustrada que pueda llevar a su casa.
6. Preguntar a las madres si dan frutas y verduras a sus bebés y a qué edad. Preguntar cuáles se pueden obtener localmente. También se podría dedicar algunos minutos para discutir porqué un bebé necesita frutas y verduras para crecer sano.

Esta idea de recetas ilustradas puede adaptarse para explicar la preparación de muchos alimentos. Es una manera de sugerir a las madres qué alimentos deberían preparar a sus niños. Asimismo podrían utilizarse en la preparación de alimentos locales para el destete. Es así como se anima a las madres a que participen en el diseño de mensajes educativos. Las ilustraciones pueden colorearse y ponerse en la pared como decoración. En áreas donde el nivel de alfabetismo es bajo podrían emplearse para enseñar a leer.

Diseñada por Felipe Orrego con la asistencia técnica de Carmen Gravely y Marisela Bodden. Ilustraciones originales de César Hernández. Utilizada en la República Dominicana.



Folletos: La Composta

PARTICIPANTES: Una reunión de agentes agrícolas o miembros de la comunidad interesados en huertas caseras.

TIEMPO: 1½ horas

PROPOSITO: Proporcionar a los miembros de la comunidad un folleto sobre un tópico específico de salud y nutrición que les sea de interés. Ejemplo: enseñarles la importancia de la composta y cómo utilizarla.

PREPARATIVOS: El entrenador, especialista técnico y/o participantes en el taller diseñan un folleto con ilustraciones y explicaciones sobre un tópico específico. El folleto puede utilizarse como una guía para realizar la actividad ya que consiste en una secuencia de pasos para lograr un fin.

En Indonesia se elaboró un folleto sobre la composta con base en la necesidad de información sobre este tópico por parte de los miembros de la comunidad. En cada página se explica un paso en el proceso de preparar la composta y le acompañan una o dos ilustraciones.

Ilustraciones:

Una planta cuyas raíces penetran en la tierra.

Un bosque con animales y plantas.

Plantas en un terreno, creciendo altas y sanas.

Materiales para la composta - tallos y cáscara de maíz y arroz, cenizas, desperdicios vegetales, y estiércol.

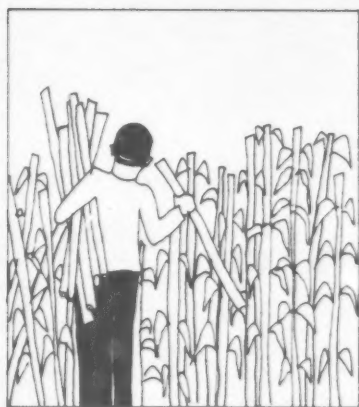
Depósito para la composta de 3 compartimientos, hecho con bambú, madera, ladrillos o alambre.

Lugar del depósito para la composta - a 5 metros de la casa y 7 metros de la cisterna.

Un hombre llenando el primer compartimiento, con una flecha que se dirige al segundo compartimiento.

Un hombre utilizando la composta para sus cultivos.

PROCEDIMIENTO: 1. Explicar las razones para elaborar una composta utilizando la secuencia de ilustraciones.



2. Mostrar la ilustración de la planta cuyas raíces penetran en la tierra (§ 1) y explicar que las plantas necesitan minerales de la tierra - nitrógeno, fósforo, potasa e hierro - para crecer. Explicar que en el bosque (§ 2) el humus se forma con base en las hojas y estiércol de los animales que se acumulan en el suelo.

Esta capa es muy fértil. Pero en la tierra que se utiliza para cultivos, las plantas se sacan antes de que se descompongan, y por tanto no se forma humus. ¿Qué podemos hacer, entonces, para que las plantas que cultivamos crezcan sanas y fuertes (§ 3)?



3. Se puede hacer humus utilizando la composta. La composta es un tipo de abono hecho a partir de residuos de plantas, estiércol y cenizas.

La composta proporciona varios beneficios: productos secundarios de las plantas y desperdicios se convierten en elementos útiles; y la composta contiene minerales en cantidades adecuadas para el crecimiento de las plantas, airea la tierra, y es más barata y más sana que el abono artificial.



4. Explicar que el estiércol, hierbas, deshechos de plantas, tallos de maíz y arroz, y cáscaras, cenizas y vegetales se descompondrán para formar la composta (§ 4). Mencionar que no se deben utilizar materiales que no se descomponen, como plástico, latas y botellas.

5. Mostrar la ilustración (§ 5) del depósito y sus compartimientos y explicar que se puede construir un depósito con 3 compartimientos adyacentes y una capacidad de 104 metros cúbicos. Se aconseja utilizar bambú, madera, ladrillos, o alambre para que pueda circular el aire.

Los compartimientos del depósito (§ 6) deben colocarse en un área lo suficientemente retirada de la casa como para que el olor no ocasione molestias - por lo menos 5 metros de distancia. Asimismo debieran estar en un terreno inclinado y por lo menos a 7 metros de la cisterna. Un techo sobre el depósito impedirá que se moje excesivamente cuando llueva.

6. Para llenar el depósito (§ 7):

- (a) Llenar el primer compartimiento hasta el tope (2-6 semanas). Colocar los materiales en capas: estiércol, deshechos vegetales, cenizas.



- (b) Cuando el primer compartimiento esté lleno, transferir todo el material al segundo compartimiento. Comenzar de nuevo a llenar el primero. Si la composta se seca, rociar con agua o echar agua del lavado.
 - (c) Cuando los dos primeros compartimientos estén llenos, vaciar la composta del segundo en el tercero y la composta del primero en el segundo. Comenzar de nuevo a llenar el primero. Todo el proceso toma 8 semanas.
7. El producto: ilustración de un montón de composta. Al terminar el proceso, la composta tiene la apariencia de tierra oscura, gruesa y fértil.
 8. Discutir cómo utilizar la composta (§ 8) durante la reunión de la comunidad.
 - . La composta puede mezclarse con la tierra cuando ésta se prepara para el sembrado.
 - . La composta puede introducirse en los huecos donde se van a colocar semillas.
 - . También puede esparcirse alrededor de las plantas para protegerlas de las inclemencias ambientales.
 - . Asimismo se puede emplear para hacer que las semillas germinen.

Preguntar si la composta puede hacerse en las comunidades locales y a partir de qué materiales. Solicitar comentarios sobre los beneficios de la composta y el interés que la comunidad pueda tener en utilizar la composta como abono.

En Indonesia un grupo del taller vió en la composta el tipo de motivación necesario para ayudar a la gente de la comunidad a limpiar la aldea. En compañía de uno de los entrenadores un grupo de aldeanos creó un juego de afiches para, paso por paso, presentar la actividad en una reunión comunitaria. Los aldeanos pidieron que los afiches se mantuvieran a la vista pública y se elaboró un folleto para hacer la información sobre la composta accesible a otras personas interesadas. Este material educativo contribuyó a motivar a los aldeanos en Indonesia para comenzar a hacer composta para utilizar en sus huertas.

Diseñada por Craig Thorburn y Russ Dilts, y utilizada en Indonesia.

El Rompecabezas de la Salud

PARTICIPANTES: Una reunión pequeña de miembros de la comunidad.

TIEMPO: 1 hora

PROPOSITO: Sensibilizar a los miembros de la comunidad sobre la importancia de cooperar para resolver problemas de salud.

PREPARATIVOS: 1. Utilizando marcadores, dibujar 5 ilustraciones en cuadros de cartón (16 cm. x 16 cm.) para representar condiciones desfavorables de salud que existan en la comunidad, tales como basura regada alrededor de las viviendas, un niño defecando en los matorrales, etc.



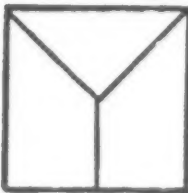
2. Dividir cada cuadrado en tres pedazos de diferente forma cada uno. Hacer que los pedazos de cuadrados diferentes sean similares, tal como se muestra en la ilustración de esta página.

3. Mezclar todos los pedazos y ponerlos en 5 sobres, de tal manera que cada sobre contenga 3 pedazos correspondientes a tres ilustraciones diferentes.

PROCEDIMIENTO: 1. Solicitar 6 voluntarios para que participen en el juego. Uno de ellos hace de observador y cada uno de los otros 5 toma un sobre.

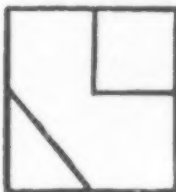


2. Todos los participantes se sientan formando un círculo para mejor poder cooperar unos con otros. Explicar el juego: cada persona debe tratar de formar un cuadrado con tres pedazos. No debe haber comunicación verbal o no verbal durante el juego. Cualquier jugador puede dar pedazos suyos para ayudar a los otros a formar sus cuadros, pero no puede tomar pedazos de otros jugadores que no le hayan sido ofrecidos.



3. Explicar al observador que su papel es tomar nota de la cooperación que ocurra entre los jugadores, quiénes están dispuestos a entregar sus pedazos a los otros, y en qué momento el grupo comienza a trabajar conjuntamente.

4. Dar 20 minutos para que formen los cuadros. Pedir a los participantes que expliquen las ilustraciones y los problemas que representan.



5. Preguntar a los participantes cómo llegaron a formar sus cuadros. También puede pedírsele al observador que comparta sus observaciones con el grupo.

Preguntar: "¿Qué aprendieron durante este ejercicio?"
"¿Cómo contribuye la cooperación a resolver los problemas de salud y nutrición?"

6. Discutir los problemas que se representan en las ilustraciones y cómo podrían resolverse.

Gilberto, uno de los participantes en la República Dominicana, utilizó el rompecabezas de la salud en numerosas oportunidades durante reuniones comunitarias para fomentar la cooperación entre los asistentes. En su comunidad, era importante animar a la gente a que cooperaran para resolver el problema de producción de alimentos identificado por ellos mismos. Ahora, los aldeanos han sembrado un terreno con maíz el cual cultivan en forma colectiva.

Adaptada de A. Handbook of Structural Experiences for Human Relations Training, Vol. I. Adaptación local de Carmen Mercado. Utilizada en la República Dominicana.

La Casa de la Salud

PARTICIPANTES: Una reunión de la comunidad o de un grupo de mujeres.

TIEMPO: 1 hora

PROPOSITO: Crear conciencia sobre los factores que influncian la salud de la familia y aquellos que previenen enfermedades.

- PREPARATIVOS:**
1. Elaborar el tablero para el juego de la salud. (Ver el modelo en la página siguiente). El tablero del juego tiene cuatro columnas verticales y 12 cuadros en cada columna. Las columnas 1 y 4 tienen dibujos de casas y en las columnas 2 y 3 se representan varias causas de las enfermedades y formas de prevenirlas. Las casas de la Columna 4, a la derecha del tablero, son de color negro y las casas en la columna 1, a la izquierda, son rojas. Las ilustraciones que representan las causas de las enfermedades están enmarcadas en negro en el modelo de la página siguiente. Las otras ilustraciones deben enmarcarse en rojo.
 2. Pintar 12 piedritas de diferentes colores. Estas son las piezas que representan los "Miembros de la Comunidad".
 3. Se necesitan también dados y una piedrita sin pintar. Esta piedrita es la pieza que representa la "Enfermedad".

- PROCEDIMIENTO:**
1. Pueden jugar de 3 a 13 personas, y es más animado cuando son bastantes. Un jugador toma el papel de "Enfermedad" y los otros el de "Miembros de la Comunidad".
 2. El jugador "Enfermedad" coloca su piedrita en el primer cuadro negro en la esquina izquierda inferior del tablero (la que representa a una madre y a su niño enfermo en la cama).
 3. Cada uno de los "Miembros de la Comunidad" coloca su piedrita en uno de los cuadros de casas negras a la derecha del tablero, comenzando en la parte superior.
 4. Explicar a los jugadores que el objetivo del juego es que los "Miembros de la Comunidad" lleguen a una de las casas rojas en el lado izquierdo del tablero. Deben moverse a lo largo de las columnas del tablero sin que los atrape la piedrita de la "E-nfermedad". Si se encuentran en un cuadro rojo, la "Enfermedad" no puede

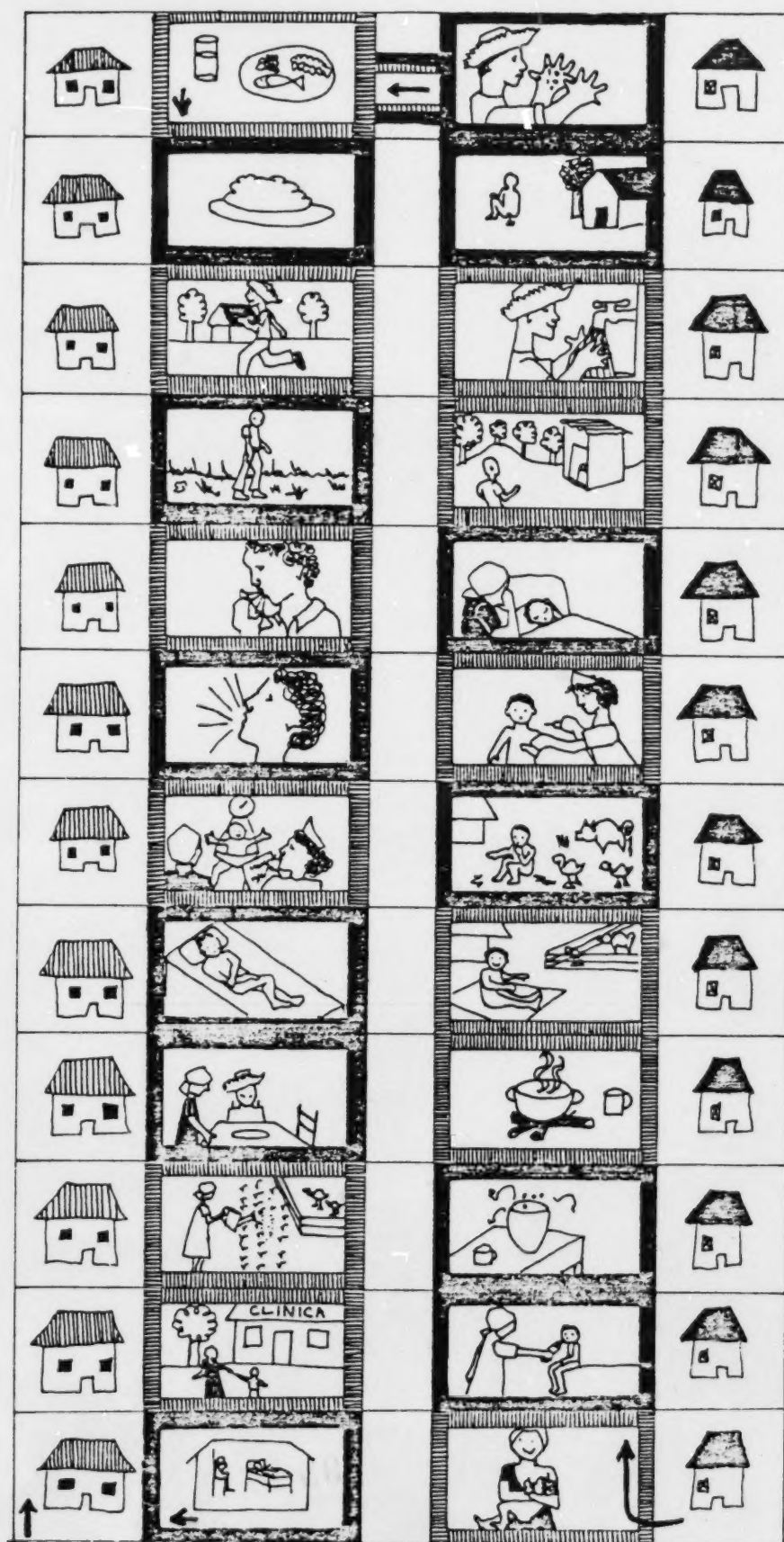
atraparlos, aún si llega a ocupar el mismo cuadro. Sin embargo, si están en un cuadro negro al mismo tiempo que la "Enfermedad", ésta los atrapa y tienen que abandonar el juego.

5. El juego comienza cuando uno de los "Miembros de la Comunidad" echa el dado y mueve una de las piedritas a lo largo de la columna de las casas negras, hacia abajo, y luego a lo largo de la columna adyacente, hacia arriba. Los "Miembros de la Comunidad" solamente pueden mover sus piezas en la dirección indicada por las flechas. Sin embargo, todos juegan como solo equipo y pueden mover cualquier pieza que deseen con excepción de la "Enfermedad".
6. El jugador "Enfermedad" echa el dado y puede mover a lo largo de una columna hacia arriba o hacia abajo, y trata de atacar a los "Miembros de la Comunidad" y sacarlos del juego.
7. El juego continúa: los "Miembros de la Comunidad" se turnan para echar el dado después de cada vez que "Enfermedad" lo hace.
8. Cada vez que los jugadores ocupen uno de los cuadros que representa la causa de una enfermedad o una forma de prevenirla, pedirles que expliquen lo que ven en el cuadro y cómo influencia la salud de la familia.
9. El juego termina cuando todos los "Miembros de la Comunidad" llegan al lado izquierdo del tablero o han salido del juego. Contar el número de piezas que han sido atacadas por la "Enfermedad".

Se generó mucho entusiasmo por este juego por parte de los agentes participantes y miembros de la comunidad en la República Dominicana. También modificaron el juego para crear consciencia sobre los factores que influyen la salud de los niños.

El tablero para el juego de enfermedades de los niños se hizo con sólo 7 cuadros en cada columna y se jugó con un máximo de 7 "Miembros de la Comunidad". Los cuadros de adentro tenían ilustraciones específicamente relacionadas con enfermedades de los niños.

Diseñada por Lyra Srinivasan. Ilustraciones originales de César Hernández. Utilizada en la República Dominicana.



Juegos de Salud y Nutrición:

La Enfermedad Ataca y Relevos con Alimentos

PARTICIPANTES: Una sesión de un taller o reunión de la comunidad, una reunión de un grupo de mujeres o una sesión de educación nutricional o de salud.

TIEMPO: 20-30 minutos cada juego.

PROPOSITO: Ayudar a los participantes o grupo de la comunidad para que se conozcan, se diviertan, y aprendan algunos conocimientos sobre nutrición en un ambiente cordial e informal.

LA ENFERMEDAD ATACA

PREPARACION: Recortar pedacitos de papel, uno para cada jugador. Escribir la palabra "enfermedad" en cada pedazo. Doblar todos los pedazos y colocarlos en un sombrero.

- PROCEDIMIENTO:**
1. Pedir a cada asistente que saque del sombrero un pedazo de papel doblado. Cada jugador mira su papel, pero no puede decir lo que hay escrito en él.
 2. Explicar que la persona cuyo papel dice "enfermedad" tratará de "atacar" a los otros jugadores durante el juego mediante un guiño del ojo. Esta persona se colocará en el círculo interior cuando se formen los círculos.
 3. Pedir a los jugadores que formen dos grupos. Un grupo tiene algunas personas más que el otro y forma un círculo alrededor de éste.
 4. Pedir a los círculos que caminen en direcciones opuestas. La "enfermedad" comienza a atacar a los otros jugadores mediante guiños del ojo, tratando de que los otros no lo vean.

Cuando a una persona se le hace un guiño, cae al suelo y se aparta del grupo. Si esa persona, en el proceso de caer, toca a otros, estos también se caen ya que la "enfermedad" es contagiosa.

5. El juego continúa hasta que la enfermedad ataca a todos.

Los participantes disfrutaron de verdad con estos juegos. Sirven como descanso y ayudan a restaurar el nivel de energía durante reuniones del taller o la comunidad. Otra táctica es utilizar tonadas populares y adaptarles palabras sobre nutrición y salud.

Contribución de los participantes en los talleres de la República Dominicana.

RELEVOS CON ALIMENTOS

PREPARATIVOS: Reunir los materiales necesarios para esta actividad. Los alimentos y otros materiales deben poder conseguirse localmente.

Comestibles: 20 artículos alimenticios incluyendo una amplia variedad: arroz, macarrones, maní, pescado seco, bananas, naranjas, tomates, azúcar, etc. Pueden repetirse dos o tres alimentos.

Implementos: 20 objetos comunes en el hogar: ollas, escobas, sandalias, jabón, verduras, agua, hilo, etc. Incluir algunos que puedan utilizarse para ayudar a prevenir la diarrea y otros que no tengan relación con la prevención de la diarrea. Pueden repetirse dos o tres objetos.

Colocar sillas para tres grupos de participantes en un salón grande.

Los materiales se organizan en 3 áreas del salón. Organizar los comestibles sobre las mesas para la primera parte de la actividad y los implementos para la segunda parte.

- PROCEDIMIENTO:**
1. Dividir a los participantes en 3 grupos y nombrar un monitor para cada grupo. Pedir a cada grupo que se divida en dos para tener los subgrupos A y B. El subgrupo A debe sentarse en las sillas mientras que el subgrupo B observa desde atrás.
 2. El monitor se sienta enfrente del subgrupo A.
 3. El monitor explica la primera tarea: demostrar lo que es una dieta nutritiva al llevar un plato con 3 a 5 tipos de alimentos baratos fácilmente obtenibles.
 4. Al dar la señal para comenzar, los miembros del subgrupo A escogen los alimentos que decidan. Una vez terminada la tarea, muestran los resultados al monitor.

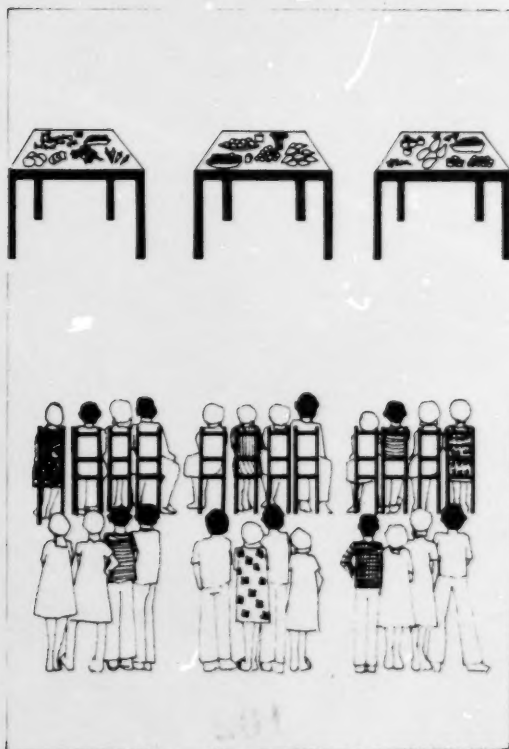
Los participantes discuten los resultados. ¿Qué grupo hizo la mejor selección?

5. Corresponde, ahora, al subgrupo B sentarse en las sillas mientras el subgrupo A observa desde atrás.
6. El monitor explica la segunda tarea: de los objetos disponibles, escoger 3 que ayuden a prevenir la diarrea.
7. Al dar la señal para comenzar, los miembros del subgrupo B tratan de realizar la tarea. Una vez que la han terminado, muestran los resultados al monitor.

Los participantes discuten los resultados. ¿Qué grupo hizo la mejor selección?

Esta actividad sirve para romper el hielo y es una manera entretenida para que los participantes comiencen a trabajar como equipo. Igualmente, puede utilizarse durante el taller de entrenamiento cuando se necesita un cambio en el ritmo de actividades. Otros usos posibles son durante las reuniones comunitarias para crear un clima propicio o iniciar una discusión sobre selección de alimentos o diarrea. Los tópicos y tareas pueden también modificarse.

Diseñado por Lyra Srinivasan. Adaptación de Samsul Alam.
Utilizada en un Taller en Indonesia.



Cambalache de Alimentos: Un Juego de Nutrición

PARTICIPANTES: Una sesión de un taller o reunión de la comunidad, reunión de un grupo de mujeres o sesión de educación nutricional o de salud.

TIEMPO: 20-30 minutos cada juego.

PROPOSITO: Ayudar a los participantes o grupo de la comunidad a que se conozcan, se diviertan y aprendan algo sobre nutrición en una atmósfera cordial e informal.

PREPARATIVOS: Dibujar en muchos pedazos de papel (15 x 15 cm) una amplia variedad de alimentos. Pueden colorearse con lápices de color o marcadores.

Pedir a la gente que ayude a colocar las sillas para formar un círculo cerrado. Tener una silla menos que el número de jugadores y pedir a todos los asistentes que participen.

PROCEDIMIENTO: Pedir a cada persona que escoja un dibujo y lo pegue con cinta sobre su pecho. Explicar que el líder se coloca en el centro del círculo y da las instrucciones. Los jugadores cuyos dibujos son mencionados por el líder intercambian sus puestos al mismo tiempo que el líder también trata de sentarse en una de las sillas que momentáneamente queden libres. La persona que quede de pie en el centro pasa a ser el líder y le corresponde dar las próximas instrucciones.

Ejemplos de instrucciones:

- "Todas las frutas cambien de lugar".
- "Todas las proteínas cambien de lugar".
- "Los vegetales verde-amarillos cambien de lugar".
- "Las frutas y los vegetales cambien".
- "Los alimentos buenos para la salud cambien de lugar"

Este juego puede utilizarse después de una clase de nutrición para verificar de una manera informal si la gente ha aprendido sobre el valor de los alimentos. Puede usarse junto con "Afiches Comparativos: Valor de los alimentos" en la página 64.

Contribución de los participantes en un taller en la República Dominicana.



IV. Planificación y Evaluación con la Comunidad

Aunque esta sección está colocada al final, es muy importante para los agentes y miembros de la comunidad que participen en experiencias de aprendizaje utilizadas para identificar problemas y obtener conocimientos sobre nutrición y salud.

Las actividades aquí descritas servirán para planificar acciones a fin de resolver problemas de salud y nutrición. El elemento crucial es que las acciones son determinadas por los miembros de la comunidad con la asistencia de los agentes. La gente también se involucra en el avalúo del impacto de sus acciones para resolver los problemas identificados.

Sinceramente confiamos que al haber sido involucrados en experiencias de aprendizaje participativas, los miembros de la comunidad expresarán sus esperanzas y aspiraciones para resolver los problemas de salud y nutrición que los afectan. Como son ellos quienes identifican sus propios problemas y el agente los escuchó atentamente, los miembros de la comunidad llegan a adquirir un genuino sentido de responsabilidad para resolver sus problemas. Más importante aún, como resultado del proceso participativo los aldeanos se entregan más de lleno a lograr mejoras en su comunidad y toman mayor control de su destino.

A. Planificación de Experiencias de Aprendizaje con la Comunidad

Al mismo tiempo que los agentes aprenden a utilizar las actividades de nutrición y salud que se presentaron en el capítulo anterior, también pueden comenzar a planificar actividades para sus propias comunidades.

La primera actividad de esta sección, "Elaboración de un Plan" sirve para que los agentes organicen las actividades de aprendizaje, y el ejercicio "Establecimiento de Objetivos" les ayuda a pensar sobre el trabajo que realizarán en sus comunidades. Ambas se presentan durante el taller y más tarde se utilizan para planificar actividades y trabajo con la comunidad.

Sucede con frecuencia que los agentes de una misma área prefieren trabajar en grupos pequeños cuando realizan actividades participativas ya que así se familiarizan mejor con los nuevos materiales y metodologías. Al utilizar estas actividades con miembros de la comunidad, es conveniente que los agentes se pregunten si la gente está participando y disfrutando de la actividad.

El último ejercicio "¿Surtió Efecto?" servirá para que el agente evalúe la participación de la comunidad durante la reunión. Puede utilizarse para auto-evaluación o por otro agente que asista a la actividad de aprendizaje.

Elaboración de un Plan

PARTICIPANTES: Grupos pequeños de participantes preparándose para conducir experiencias de aprendizaje en las aldeas durante y después del taller. (El grupo ya ha diseñado mensajes prioritarios y preparado materiales de aprendizaje).

TIEMPO: 2 horas

PROPOSITO: Ayudar a los agentes a organizar experiencias de aprendizaje para las aldeas.

PREPARATIVOS: Se necesitan hojas grandes de papel ordinario y marcadores.

- PROCEDIMIENTO:**
1. Pedir a cada grupo que elabore un plan con objetivos para la reunión con la comunidad, así como un resumen de las actividades. Pueden considerarse asuntos tales como: presentación del grupo, solicitar al líder de la aldea que hable, etc.
 2. Una vez que se haya elaborado el plan, explicar que cada miembro del grupo puede escoger el rol que desee tomar durante la reunión. Habrá necesidad de un facilitador para cada actividad, una persona que tome notas, y varios observadores.
 3. Ensayar la actividad mediante la utilización de técnicas con el juego de roles. Solicitar a miembros de otro grupo que asuman el rol de miembros de la comunidad.
 4. Pedir a los observadores que se reúnan para elaborar una lista sobre la participación de los miembros de la comunidad.
 5. Asesorar al grupo para que prepare una evaluación a fin de analizar hasta qué punto lograron los objetivos de la experiencia de aprendizaje.

En Indonesia, después de la primera experiencia de aprendizaje los miembros del grupo estuvieron en capacidad de preparar las siguientes experiencias de aprendizaje con poca ayuda de los entrenadores. Los entrenadores debieran señalar que posiblemente los agentes tengan que trabajar en equipos más pequeños o solos al regresar a sus aldeas. Puede suceder que un mismo agente tenga que dar instrucciones, actuar como facilitador y como observador. Los agentes algunas veces recurren a otros agentes o a amigos para que los ayuden.

Utilizada en Indonesia y la República Dominicana.

Establecimiento de Objetivos

- PARTICIPANTES:** Un taller de entrenamiento para agentes de salud y nutrición.
- TIEMPO:** 1½ horas
- PROPOSITO:** Asesorar a los participantes para que establezcan los objetivos de actividades de salud y nutrición en la comunidad.
- PREPARATIVOS:** Se necesita papel ordinario, lápices de colores o marcadores (o una pizarra y tiza) para cada grupo, así como también papel y lápices.
- PROCEDIMIENTO:**
1. Hacer a los participantes la siguiente pregunta: "¿Qué logros esperan obtener en la comunidad mediante las actividades de aprendizaje sobre salud y nutrición?"
 2. Hacer una lista y discutir las "metas" que los participantes mencionen (por ejemplo, mejor salud para todos en la aldea, menos enfermedades entre la población infantil).
 3. Con base en una de estas "metas" crear un objetivo a manera de ejemplo para el grupo (por ejemplo, menos casos de malaria para el año próximo, menos niños desnutridos este año, más niños vacunados en los próximos seis meses).
 4. Una vez que los participantes comprendan cómo establecer un objetivo, dividirlos en grupos de 4 a 8 personas y pedir a cada uno que liste sus propios objetivos de trabajo para el año siguiente (o cualquier período de tiempo que coincida con los planes del proyecto). Un entrenador asesora a cada grupo.
 5. Repasar los objetivos elaborados y preguntar cómo puede medirse cada uno. ¿Qué fuentes pueden utilizarse para recolectar información? Explicar que cada objetivo debe poder medirse fácilmente para averiguar si se alcanzó o no.
 6. Los grupos regresan a sesión plenaria y comparten los resultados de su trabajo.

Utilizada por el Equipo del Taller de Entrenamiento en Indonesia.

¿Surtió Efecto?

PARTICIPANTES: Una reunión de la comunidad donde el agente está conduciendo una actividad de aprendizaje.

TIEMPO: 2-3 horas

PROPOSITO: Ayudar al agente de salud para que evalúe la participación de los miembros de la comunidad en las reuniones y sus propias acciones para contribuir a este proceso.

PREPARATIVOS: Si el agente trabaja con otro agente o cerca de él, invitarlo a la reunión para que observe la actividad. Si trabaja solo, él mismo puede evaluar la actividad.

Preparar una forma de evaluación similar a la que se presenta en la página siguiente.

- PROCEDIMIENTO:**
1. Pedir al observador que ponga atención a los roles de los participantes y del facilitador.
 2. Después de la reunión, el observador o el agente llenan la forma de evaluación.
 3. Juntos, pueden discutir los comentarios de la evaluación y reflexionar sobre la interacción con el grupo. ¿De qué maneras se podría aumentar la participación de los miembros de la comunidad?

La forma que se presenta en la página siguiente fue desarrollada en la República Dominicana.

4. Análisis de la Forma (utilizar la forma Evaluación de la Actividad en la página 105):

Las conductas y acciones mencionadas en la forma son las que representan mayor participación en la actividad de aprendizaje. A mayor número de opciones señaladas para el $\frac{1}{2}$ 1 y el $\frac{1}{2}$ 2, mayor la participación del grupo. Para el $\frac{1}{2}$ 3, el agente debiera esperar que la mitad o la mayor parte del grupo tome parte en la actividad. Si hubiera una buena discusión durante la actividad, el agente debiera incluir algunas de las ideas de la gente en el $\frac{1}{2}$ 4.

Después de llenar la forma y analizarla con respecto a la participación de la gente en la reunión, el agente puede dedicar algún tiempo a pensar sobre cómo aumentar la participación.

Este tipo de evaluación es útil para analizar la participación de los miembros de la comunidad en una reunión. Un análisis de su comportamiento durante la reunión puede ayudar a que los agentes ideen formas para aumentar la participación de la comunidad en actividades de aprendizaje. Esto mismo puede discutirse durante las visitas de seguimiento que realice el supervisor del proyecto.

Adaptada por Solange Muller de Perspectives on Nonformal Adult Learning por Lyra Srinivasan, 1977, World Education. Utilizada por agentes comunitarios en la República Dominicana.

Evaluación de la Actividad

Fecha _____

Nombre del agente de salud _____

Grupo de la comunidad _____

Número de personas en la reunión _____

Actividad _____ Materiales utilizados _____

Tiempo para la actividad _____

1. ¿Qué hizo el facilitador (agente de salud)?

(Coloque una X en los espacios apropiados)

Escuchó e hizo preguntas _____

Guió la reunión _____

Estimuló y fomentó la discusión _____

Hizo que los miembros de la comunidad utilizaran materiales _____

Escuchó y participó en la discusión de los problemas _____

Otros: _____

2. ¿Cómo fue la participación de los miembros del grupo?

(Coloque una X en los espacios apropiados)

Asumieron un rol activo _____

Contestaron preguntas _____

Hicieron comentarios _____

Compartieron ideas y experiencias _____

Discutieron un problema o necesidad sentida _____

Manifestaron entusiasmo _____

Otros: _____

3. Número que participó:

Unos pocos _____ La mitad del grupo _____ La mayor parte del grupo _____

4. Si la comunidad discutió un problema o necesidad, ¿qué medidas o acciones decidieron tomar? _____

B. Involucración de la Comunidad en la Planificación y Evaluación

Las actividades aquí descritas servirán para que el agente involucre a los miembros de la comunidad en la planificación y evaluación de proyectos de salud y nutrición.

La primera actividad, "Establecimiento de las Metas de la Comunidad", puede ayudar a que los aldeanos decidan qué les gustaría realizar en el futuro cercano. La actividad se basa en los logros anteriores, lo cual sirve como motivación para mayor acción por parte de la comunidad.

El "Puente de Bambú" es un instrumento de planificación muy sencillo que anima a la gente a que desarrolle planes detallados para resolver los problemas de la comunidad. Esta actividad puede servir para organizar un esfuerzo comunitario a fin de lograr las aspiraciones comunes.

En la "Historia Incompleta", el agente asesora a la comunidad para que analice en forma crítica sus problemas. Se narra una historia sobre un problema, y mediante la discusión que sigue la gente analiza las posibles soluciones.

Las dos últimas actividades han sido diseñadas para ayudar a los agentes salubristas y miembros de la comunidad a evaluar mejoras que hayan emprendido. El "Gráfico de Nutrición de la Comunidad" se basa en un indicador específico de los cambios en el estado de salud de los niños. El agente observa el estado nutricional general de los niños en la comunidad. Esta actividad permite obtener una idea de la situación presente y los cambios que ocurrirán con el paso del tiempo. El "Marco de Referencia para la Evaluación" involucra a la comunidad en la evaluación de las actividades de salud y nutrición y el grado en que se están resolviendo los problemas.

Establecimiento de las Metas de la Comunidad

- PARTICIPANTES:** Una reunión de aldeanos, club de madres, o grupos de agricultores.
- TIEMPO:** 2 horas
- PROPOSITO:** Ayudar a la gente a establecer metas para la comunidad.
- PREPARATIVOS:** Se necesitan 3 hojas grandes de papel, marcadores de colores, y cinta o tachuelas.
- PROCEDIMIENTO:**
1. A manera de introducción explicar que se trata de un ejercicio para revisar la situación de la aldea en el pasado y lo que la gente espera lograr en el futuro.
 2. Colgar la primera hoja de papel en la pared y escribir PASADO en la parte superior. Preguntar a los asistentes sobre la situación en su comunidad varios años atrás: ¿Qué problemas existían? Solicitar voluntarios para que dibujen ilustraciones de estos problemas en la hoja de papel. (Al principio es posible que debido a la timidez nadie se ofrezca. Como ejemplo, hacer un dibujo sencillo por medio de figuras con palitos. Con frecuencia esto es suficiente para animar a otros a participar).
 3. Colgar la segunda hoja de papel al lado de la primera, y escribir PRESENTE en la parte superior. Preguntar a la gente cómo es la situación ahora. Solicitar voluntarios para que hagan las ilustraciones correspondientes. Pedir a los asistentes que señalen los logros realizados por individuos o mediante el esfuerzo comunitario.
 4. Colgar el tercer papel al lado del segundo y escribir en la parte superior AÑO PROXIMO. Preguntar a la gente qué esperan para el futuro. Solicitar voluntarios que hagan las ilustraciones correspondientes. Discutir estas metas.
 5. Animar a los asistentes para que exploren y discutan formas de lograr sus metas.

6. Dejar los papeles en la pared como un recordatorio. Pueden también colgarse en la pared exterior del centro comunitario para que la gente los vea y discuta. Fijar una fecha para otra reunión de la comunidad a fin de establecer prioridades y elaborar planes. (Para este propósito se puede utilizar la actividad "El Puente de Bambú").

OTROS USOS:

Puede suceder que el agente esté al tanto de lo que la comunidad haya logrado hasta la fecha. Si este es el caso, se le puede pedir a un dibujante que haga afiches sencillos para representar el Pasado y el Presente. La información para el tercer afiche puede recolectarse durante la reunión con la comunidad a fin de representar el futuro. Los afiches se cuelgan luego en los centros comunitarios para recordar a la gente sobre sus problemas en el pasado, logros hasta la fecha, y planes para el futuro.

Una mujer de edad en Bangladesh explicaba que la Dama Fortuna no podía entrar a las casas de los aldeanos porque las puertas estaban cerradas temprano por la mañana. Ahora, según ella, los aldeanos se levantan temprano para permitir que la Dama Fortuna entre a sus hogares. Esta actividad puede abrir muchas puertas a las ideas y esperanzas de la comunidad para el futuro.

Desarrollada por el Centro de Recursos Educativos para la Comunidad de Bangladesh. Utilizada por Nancy Terreri en reuniones con la comunidad en Indonesia y Bangladesh.

El Puente de Bambú

PARTICIPANTES: Una reunión de la comunidad para comenzar a planificar proyectos a fin de resolver problemas previamente identificados por miembros de la comunidad.

TIEMPO: 2 horas

PROPOSITO: Motivar a la comunidad a que establezca metas, identifique recursos locales, y desarrolle planes detallados para lograr estas metas.

PREPARATIVOS: Preparar los siguientes materiales para la reunión:

1. Un flanelógrafo grande o una pizarra.
2. Dos afiches en blanco para hacer dibujos o listar problemas y metas.
3. Una cuerda (60 cm.) para representar el cable del puente y la pasarela, con una etiqueta que diga "Esfuerzo Comunitario".
4. Varias tiras largas de papel de colores (60 cm. por 2 cm.).
5. Dos tiras de papel (24 cm. por 8 cm.), una que diga "Recursos" y otra que diga "Pasos", y 12-15 etiquetas de papel en blanco.
6. Varios recortes de papel numerados para representar pies descalzos.
7. Utilizar pedazos de papel de lija pegados a la parte posterior de los elementos arriba mencionados si se van a colocar sobre la tabla o cinta adhesiva si se usa la pizarra.

- PROCEDIMIENTO:**
1. Invitar a los miembros del grupo a que listen los principales problemas de la aldea y las metas para mejoras específicas. Hacer ilustraciones de los problemas en un afiche y de las metas en el otro.
 2. Discutir si es posible resolver los problemas mediante el esfuerzo comunitario. Colgar la cinta "Esfuerzo Comunitario" entre el afiche de "Problemas" y el de "Metas".
 3. Discutir con los miembros de la comunidad los recursos que estén disponibles. Escribir el nombre de un recurso, tal como "liderazgo de la comunidad" en un papel y colocarlo bajo "Recursos" (debajo del afiche de "Problemas"). Por cada recurso disponible colocar una tira de papel larga entre los afiches de "Problemas" y "Metas" y construir así el puente.

4. Preguntar al grupo, "utilizando los recursos disponibles, ¿cuál es el primer paso que ustedes podrían tomar para resolver sus problemas y alcanzar sus metas?"

Cuando los participantes decidan sobre un paso, tal como, "Limpiar nuestra aldea", escribirlo en un papel y colocarlo bajo "Pasos".

Colocar el pie número 1 en el borde del puente en la dirección que se desea mover.

5. Continuar discutiendo el plan paso por paso. Cada vez que se decida sobre un paso, agregarlo a la lista de "Pasos" y colocar otro pie sobre el puente acercándose a las "Metas".

OTROS USOS:

Intentar hacer El Puente de Bambú centrándose solamente en un problema de la comunidad y una meta. Los recursos y pasos a seguir serán más específicos. Puede ser conveniente al inicio que los miembros de la comunidad trabajen con un problema fácil de resolver para que así adquieran confianza que pueden lograr la meta deseada.



RECURSOS

PASOS

Historia Incompleta

PARTICIPANTES: Una reunión de la comunidad para discutir problemas y establecer prioridades para la acción.

TIEMPO: 2 horas

PROPOSITO: Involucrar a los miembros de la comunidad en un análisis crítico de su propia situación y animarlos a que establezcan metas.

PREPARATIVOS: Crear una historia que ponga de relieve un problema de la comunidad. Hacer la historia interesante mediante la utilización de costumbres locales, personajes humorísticos, o situaciones dramáticas. Crear un final para la historia de manera que se entienda que el problema fue resuelto.

Esta historia es diferente porque no se menciona cómo los personajes resolvieron el problema, así que corresponde a los miembros de la comunidad imaginar cómo completar la historia.

Preparar dos afiches grandes (30 por 40 cm.). Un afiche representa los problemas de la aldea que se describen al comienzo de la historia, y el otro representa la situación al final de la historia.

Hacer un juego de 6 a 10 afiches pequeños (15 por 15 cm.). En estos se representan escenas de la gente trabajando conjuntamente para resolver problemas, por ejemplo, trabajando en la huerta, construyendo una letrina, asistiendo a una reunión comunitaria.

Tener papel y marcadores al comienzo de la reunión.

En vez de contar la historia, se puede preparar de antemano una grabación de la misma.

- PROCEDIMIENTO:**
1. A manera de introducción, anunciar que se va a contar una historia para discutir sobre ella más adelante.
 2. Al presentar la historia, hacer que un voluntario sostenga el afiche que representa el problema que se describe.
 3. Otro voluntario muestra luego el afiche que representa la situación una vez que el problema ha sido resuelto.

4. Al terminar la narración, hacer las siguientes preguntas a los asistentes:
"¿Qué causó el problema?"
"¿Qué creen ustedes que la gente hizo para resolver el problema?"
5. Cuando se mencione la solución, hacer circular el afiche pequeño que representa la solución. (Si no hay un afiche para la solución mencionada, pedir a un voluntario que dibuje una ilustración).
6. Continuar hasta que los asistentes no tengan más sugerencias. Hacer circular luego los afiches pequeños y discutirlos.
7. Finalmente, discutir la situación en la aldea.
"¿Hay problemas similares a estos en nuestra comunidad?"
"¿Qué podemos hacer para resolverlos?"
8. Asesorar a la comunidad para que liste algunas acciones que puedan tomarse para resolver sus problemas. Pedirles que establezcan prioridades para estas acciones.

Esta actividad fue desarrollada por un grupo en el taller de educación nutricional en Indonesia. Ilustraciones de Trya Yudhantara.



Grafico de Nutrición de la Comunidad

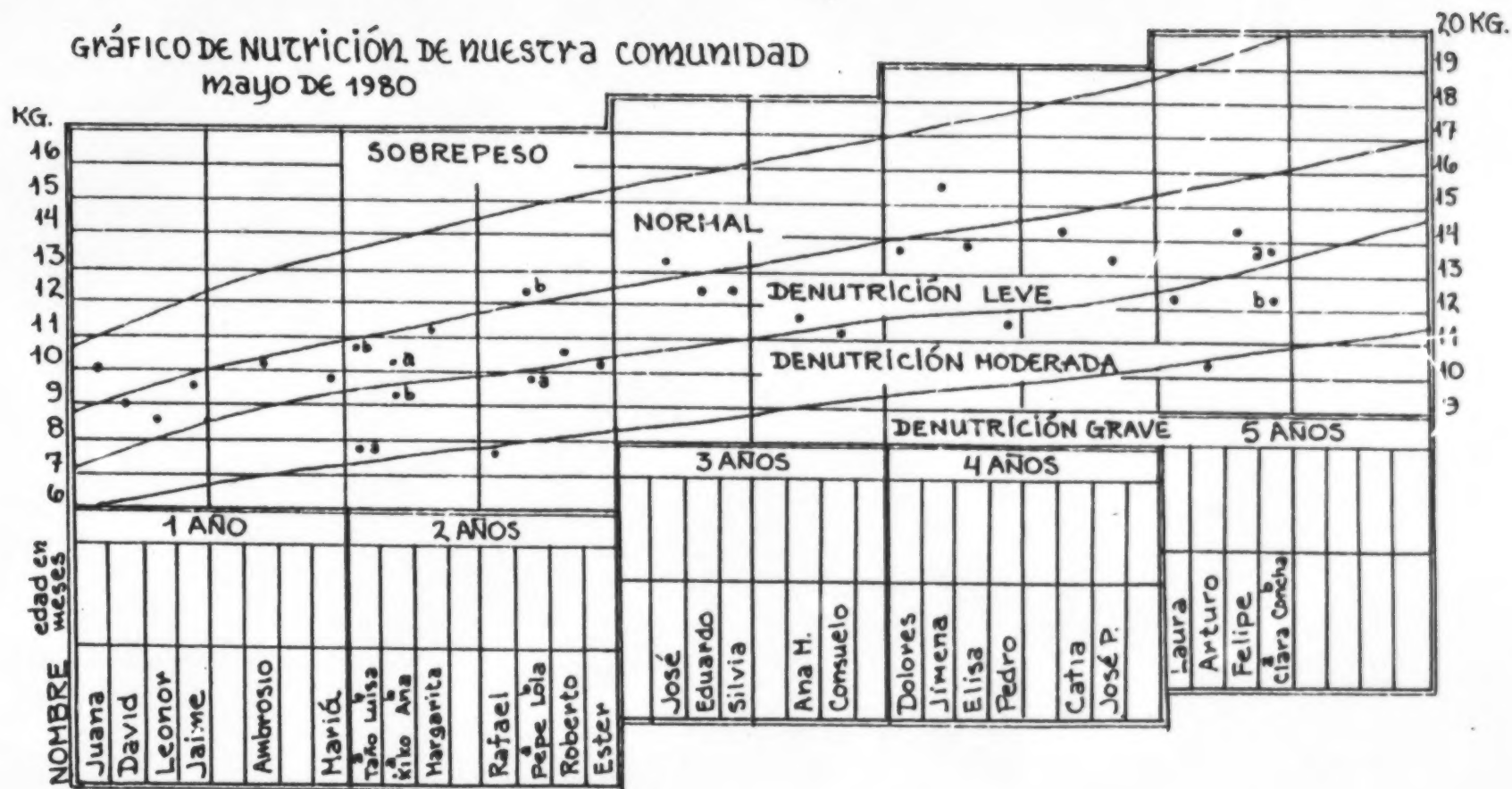
- PARTICIPANTES:** Una aldea o vecindario donde la gente está interesada en investigar el estado nutricional de los niños (la actividad es más efectiva si se realiza en vecindarios de 25 a 40 viviendas).
- TIEMPO:** Aproximadamente 30 horas en un período de varias semanas de encuestas y reuniones con la comunidad.
- PROPOSITO:** Capacitar a la comunidad para que investigue y mantenga un registro del estado nutricional de sus niños.
- PREPARATIVOS:** Se necesitarán marcadores, una regla, una balanza para el pesaje, una gráfica para registrar el pesaje y una hoja grande de papel para afiches. Dibujar en el afiche una gráfica de nutrición de la comunidad utilizando como modelo el gráfico de la página siguiente.
- PROCEDIMIENTO:**
1. Convocar una reunión para discutir el propósito de la encuesta sobre nutrición de la comunidad. Si la comunidad se muestra interesada solicitar dos voluntarios que ayuden a efectuar la encuesta. Decidir los días y hora de la encuesta y establecer una fecha para discutir los resultados.
 2. Explicar a los voluntarios que para llenar el gráfico necesitan conocer la edad y el peso de todos los niños menores de cinco años. El primer paso es preguntar a las madres la edad y fecha de nacimiento de sus niños. Si la madre no puede acordarse, el voluntario puede preguntarle si su niño nació antes o después del niño de la vecina.
 3. Mostrar a los voluntarios cómo pesar a un niño utilizando la balanza y cómo leer el peso. Pedirles luego que practiquen marcando el peso en el gráfico.
 4. Ensayar esta actividad con los voluntarios para que tengan confianza al realizar la encuesta.
 5. Ayudar a los voluntarios a efectuar la encuesta. Esto es especialmente importante durante las visitas a las primeras viviendas.
 6. En cada vivienda procurar que los padres asistan a la reunión para discutir los resultados de la encuesta.

7. Convocar una reunión de la comunidad para discutir los resultados de la encuesta. Invitar a uno de los miembros del personal del centro de salud para que asista a la reunión. Discutir planes para mejorar el estado nutricional de los niños. El gráfico de nutrición de la comunidad ayudará a que la gente decida si se necesita tomar acción para toda la comunidad o si sólo unas pocas familias requieren asistencia.
8. Después de seis meses elaborar otro gráfico de nutrición de la comunidad para evaluar los resultados de las acciones tomadas.

Esta actividad puede ser el inicio de un programa regular de pesaje. Del gráfico grande, tomar la información para llenar tarjetas individuales de pesaje para cada niño. Hacer que las madres y/o padres se reúnan cada mes para pesar a sus hijos y discutir su salud. (Solicitar las tarjetas de pesaje al Ministerio o Secretaría de Salud).

Desarrollada por Nancy Terreri y utilizada en Indonesia.

GRÁFICO DE NUTRICIÓN DE NUESTRA COMUNIDAD mayo de 1980



Marco de Referencia para la Evaluación

- PARTICIPANTES:** Reunión de miembros de la comunidad que han trabajado en actividades de salud y nutrición en su comunidad.
- TIEMPO:** 3-4 horas
- PROPOSITO:** Fomentar la participación de miembros de la comunidad en el seguimiento de proyectos de salud y nutrición que están realizando en sus comunidades.
- PREPARATIVOS:** Tener disponibles por lo menos 6 hojas grandes de papel, varios marcadores de diferentes colores y cintas.
- PROCEDIMIENTO:**
1. Pegar las hojas de papel en la pared y solicitar a un voluntario que ayude a llevar un registro escrito de la discusión o mediante dibujos.
 2. Explicar que la reunión es para discutir cómo va progresando el proyecto de salud y nutrición de la comunidad y cómo se pueden introducir mejoras. Se puede hacer referencia a la actividad "El Puente de Bambú" utilizada anteriormente.
 3. Pedir al grupo que describa el problema de salud o nutrición al cual está dirigido el proyecto o el esfuerzo de la comunidad. Pedirles que describan el problema en términos de número de personas afectadas, por qué existe, etc.
 4. En la primera hoja de papel escribir Problema y describir, mediante dibujos o palabras, las ideas presentadas por los miembros de la comunidad.
 5. Preguntarles qué esperan lograr con el proyecto.
 6. En la segunda hoja de papel escribir Metas y describirlas con dibujos o palabras. Dejar espacio entre cada meta.
 7. Preguntar luego qué actividades se están realizando en relación con la primera meta. Pedir a los asistentes que describan las actividades, los beneficiarios, y los recursos utilizados.
 8. En la tercera hoja, titulada Actividades, listar las actividades mencionadas que hacen referencia a las metas.

9. Discutir los aspectos positivos y negativos de las actividades. Esta puede ser la parte más interesante de la discusión y una "lluvia de ideas" puede fomentar la participación.
10. Listar en dos hojas de papel los aspectos positivos y negativos.
11. Discutir cómo se pueden efectuar cambios para resolver los aspectos negativos: ¿Qué pasos se pueden tomar y quién ayudará?
12. Hacer una lista de estos últimos en la última hoja titulada Mejoras. Después de discutir los aspectos positivos y negativos de cada actividad y las mejoras posibles, discutir el segundo objetivo de la misma forma.
13. Antes de pasar al siguiente objetivo, se podría tomar tiempo para algún juego a fin de proporcionar esparcimiento y descanso después de una sesión de intenso trabajo.
14. Continuar con la evaluación hasta que se hayan discutido todas las metas mencionadas.

Este sencillo marco es útil para involucrar a los miembros de la comunidad en la evaluación de sus propios proyectos de salud y nutrición. Un análisis sobre la marcha sobre los aspectos positivos y negativos de las actividades puede contribuir a producir cambios para mejorar los proyectos a fin de ayudar a aliviar los problemas de la comunidad.

Diseñada por Solange Muller. Utilizada en la República Dominicana.

FORMA DE OBSERVACION Y ANALISIS:
 DETERMINACION DE NIVELES DE PARTICIPACION
 EN LA UTILIZACION DE MATERIALES DE EDUCACION NO FORMAL

	Fuente del Contenido:	Nivel de Participación:	Tipo de Participación:	Ambiente Durante la Actividad:	Evaluación General:
ACTIVIDAD	¿Cuál es la fuente del contenido de esta actividad?	¿Cuál fue el nivel de par- ticipación durante esta actividad?	¿Solamente se pidió a los participantes que comprendieran el contenido o se les permitió crear y contribuir algo nuevo?	¿Cómo se sintió usted durante esta actividad?	¿Quién cree usted que dirigió la actividad?
	Facilitador: Grupo:	Alto: Bajo:	Comprender: Crear:	Aburrido: Contento:	Facilitador: Grupo:
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					

126

<u>Título</u>	<u>Página</u>
Abredialogo	42
Afiches Comparativos: Valor de los Alimentos	76
Afiches de Problemas: Diarrea	78
Afiches en Serie	37
Cambalache de Alimentos: Un Juego de Nutrición	96
Chupetiteres	50
Elaboración de un Plan	101
El Mensaje Prioritario	61
El Puente de Bambú	109
El Rompecabezas de la Salud	89
Establecimiento de las Metas de la Comunidad	107
Establecimiento de Objetivos	102
Flexi-Flans	35
Folletos: La Composta	86
Gráfico de Hábitos Alimentarios	54
Gráfico de Nutrición de la Comunidad	113
Historia Incompleta	111
Historias Inconclusas con Maxi-Flans	46
Historieta Cómica/Fotonovela	65
Horario del Taller	12
Juegos de Cartas	71
Juegos de Salud y Nutrición:	
La Enfermedad Ataca y Relevos con Alimentos	93
La Casa de la Salud	89
La Ventana de Johari	27
Mapa de la Comunidad	39
Marco de Referencia para la Evaluación	115
Marco de Referencia para la Preparación de un Taller	10
Pesaje de los Niños	56
Presentación de Transparencias	68
Prueba Preliminar de Materiales	73
Recetas Ilustradas: Puré de Frutas	84

<u>Título</u>	<u>Página</u>
Secuencia de Afiches:	
Producción de Verduras	80
Selección del Método y los Materiales	31
¿Surtió Efecto?	103
Tarjetas - Afiche: Nasi-Tim	82
Tarjetas Ilustradas	63
Técnicas de Aprendizaje con el Juego de Roles	29
Visitas a las Aldeas	25